

# AMSTRAD sinclair

# ocio

Año 1 N.º 7 Septiembre 1989 PVP: 295 ptas.

CONCURSO  
Y UNIVERSO  
DINÁMICO

SORTEANDO  
5 COMPUTADORAS  
DEL AJEDREZ

TXT: CPC  
SOPA DE  
LETRAS

Juegos

RED HAT  
EL CORSARIO  
y muchos más

MUSIC MACHINE

Trucos, Pokes y  
Cargadores para PC,  
CPC, Spectrum y PCW

Taller de  
Hardware

## AJEDREZ Y COMPUTADORAS



GANA UNA  
IMPRESORA  
DMP 2000



¿Has visto todo sobre  
carreras de coches?

# *crazy* **CARS II**



TITUS



# Sumario



## EDITORIAL

Aquí todo. MUCHAS COSAS. CERO. No está habiendo amparado más bien el cambio de formato de la revista, sino que ha llegado ADOBE I/O y Amstar y Simoes. Uno se ha agotado. Señalamos que tenemos una gran abstracción de miles de lectores inmensamente que se llevan el contenido de las revistas, que no pueden dejar de recibir la del pago en otros sistemas de pago. Y porque reconocemos una necesidad humana al que del «código» hasta en agosto desde la revista que tenemos.

Dicho esto, y considerando la importancia que los grupos tienen al final de la revista, también, por lo tanto, sobre algunas de ellas en próximos números.

El mundo de los videotapes, se propone para lo que es el momento de eso, en el papel de programadores, fabricantes y distribuidores. Se proponen muchas novedades, y a medida que avanza los días y se acerca la Navidad, las ofertas aumentan, regalos, regalos, regalos, regalos a punto de comenzarlos. Se muestran algunos MICHEL, Fichol, Ferrero, Baskin, que están de que están con una revista en la revista. Y hay más. Hay el libro del video, como Zep y Zep, podría estar en la computadora en muy poco tiempo. O también otro artículo con más de veinte años, que también está siendo adaptado. Sin olvidar al Capitán Trueno, un producto especial que pronto veremos en formato de videotape.

Hasta el mes que viene.

4. **ACTUALIDAD.**
8. **NOVEDADES.**
10. **EMPRESAS.** Tapa soft
14. **EL PROGRAMADOR.** Poco Micaelica
16. **AJEDREZ.** Traducción con estilo deportivo a la computadora
26. **SOPA DE LETRAS.** Construye tus pseudotérminos (PTC)
30. **EL CORSAARIO.** La última de Utopia Soft
32. **RED HEAT.** Conocemos, usamos y cargadores.
35. **OUT RUN.** Clásico a toda velocidad en la PC
38. **JUEGOS.** Time Systems, Wanders ID, African Rhythms, Knight Games y Rock'n'roll
44. **MUSIC MACHINE.** La máquina de hacer música
47. **RECOVER +3.** Recuperador de discos para Spectrum +3
48. **JUEGOS.** Reviews, Rating Man y 917
50. **TALLER DE HARDWARE.** Conoce una cámara a la CPC con
54. **POKES, TRUCOS Y CARGADORES.** Para CPC, Spectrum, PCW y PC
58. **CORREO.**
60. **DICCIONARIO.**
61. **EXPERTOS.**
62. **C.V.C.**
63. **LIBROS.**
64. **OFERTAS.**

Director: José Antonio Sainz. Director Técnico: José María. Redactor Jefe: María de Luz García. Redactores: Luis Jorge García, Federico Rubén Díez y Miquelangel. Juan M. Cabero. Fotografía: José del Cano. Colaboradores: Manuel Beltrán, Mariano Gómez, María de Luz García, Enrique Sánchez, María Amparo Puigdollad, María Amparo de la Utopia, Escalón, Amstar, Simoes, Oca, Jarama, 110, Local 6, 20040 Alagón. Fotocompositores y Fotoseleccion: Sorogaiti Impresión. Lluís Desplà. Lluís. 510 425-180. Distribución: COEDIS. Circula Nacional B. No. 0875-0870. Móra Barcelona. Es una publicación de BNF Grupo de Comunicación con licencia de Amstar España, S. A. Coordinador General: Juan Simoes. Jefe de Producción: J. A. Sainz. Secretaría de Redacción: Caracal. San Pedro. Dirección, Redacción, Publicidad y Administración: Amstar 110 Local 6 20040 Alagón. Teléfono: Publicidad: (91) 253 92 10. Redacción: (91) 253 77 64. Administración: (91) 253 80 28. El editor no se hace responsable de las opiniones vertidas por los colaboradores.





## Los Intocables

No es exactamente en Chicago, en los días de la prohibición, en el año 1933. La película y el juego relatan la crónica que rodeó el agente del FBI, John Henry, y sus compañeros, el ex, fallecido agente Al Capone, el más poderoso de los gángsters.

El juego sigue dos líneas, está dividido en un número de fases, en cada una de las cuales tienes la oportunidad de manejar un personaje y defender de la película y, según algunos de los eventos más interesantes de la misma.

Una de las cosas, por ejemplo, es un ataque alabandero, en el cual deberías llevar a cualquier momento a un perfil de tráfico ilegal, que el personaje especial enviado de tu serie al comando, por los agentes de los señores de Al Capone.

Hay también otras cosas, como el puente, que es probablemente una de las mejores acciones de acción, después de todo el juego y de la película. En esta batalla que vamos a crear el puente eliminando a todos los hombres de Capone, esperando la hora de proyectiles que se nos van en el aire.

En fin, un juego abarcativo, hecho de un película interesante, del que esperamos continen como muy pronto.

## Lone Wolf

Lone Wolf ha estado disponible a nosotros la descripción del Kit Lone, por ella ha elegido a la torre del mal, basándose por el sistema poder de Donat Giza, maestro del mal y personalidad (frescos por naturaleza, al que debe-



## Xenon II

La primera batalla realmente no sirve para nada, no conseguimos ningún resultado positivo en nuestra lucha con los Xenos. Pero esta vez usamos un poderoso secreto: un dispositivo que permite viajar a través del tiempo, gracias al cual han podido destruir a sus enemigos y tener el control del futuro.

Además, tras la última batalla, los doctores agitan a los Xenos y esconden en la lucha para destruir el mundo y el tiempo.

Bajo esta trampa como se desarrolla la última producción de los Hitman: Xenon II es un juego con unos efectos especiales que preceden a la película y un mundo increíble. El juego, que saldrá bajo el sello de Intermedia, estará disponible para la mayoría de los ordenadores de 386 bits, incluso PC.



## Thunderbirds

Thunderbirds es la última producción de Grand Slam y está basada en la película con el mismo nombre. El tema del juego se basa en una carrera contra el tiempo. Hemos de conseguir, durante debentura, de nuestro equipo, todos los jugadores a Mr. Jeff Tracy. El juego se divide en cuatro niveles: Miss Marple, Mr. Jeff Tracy, Mr. Jeff Tracy y, el último y más peligroso: The Flood.

¡Puede haber el momento perfecto para irte a la torre del mal! ¡Puede haber el momento perfecto para irte a la torre del mal! ¡Puede haber el momento perfecto para irte a la torre del mal! ¡Puede haber el momento perfecto para irte a la torre del mal!





## TRAS EL CAPITAN TRUENO



¿Sabéis qué uno de los personajes más importantes de Disney para discutir sobre el Capitán Trueno? ¿No? Pues no es



ILUSTRACIÓN 1

personaje, porque ARNOLD SCHWARZENEGGER es, a través de un extenso seguimiento del programa, un ser que vive por los que vive en el mundo de la vida.

El Capitán Trueno, como ya sabemos, es un personaje de los cómics que resultó con el mismo éxito de la vida (posteriormente, el primer libro publicado de Aventuras Disney). Tras



ILUSTRACIÓN 2

siguiente personaje tiene como ejemplo a los personajes de Disney y a los personajes de Disney y a los personajes de Disney.

En este momento el Capitán Trueno y sus personajes se van a mostrar en una impresionante animación de Disney, un personaje independiente, a lo largo de los años, cada uno de ellos tendrá que solucionar los problemas que se les presentan.

Por ejemplo, el Capitán Trueno es un personaje que vive en un mundo de personajes, a lo largo de los años, cada uno de ellos tendrá que solucionar los problemas que se les presentan.

Para la realización de los gráficos del programa se utilizó un sistema de animación digitalizado entre otros, el uso de los personajes en blanco y negro, de las animaciones de Disney, y por último, se procedió a colorear (ya con ordenador) el gráfico. De esta forma se obtiene una imagen digital, pero con una calidad que se obtiene en un momento de la vida.

Uno de los temas más importantes a la hora de diseñar el programa es la elaboración de un mapa, que se realiza en forma de boceto. La calidad de este no importa, no tiene que ser una obra de arte, basta con que contenga todos los



Uno de los gráficos de Disney (John Deere), integrado en gráficos del Capitán Trueno.

personajes necesarios (trampas, obstáculos, enemigos, personajes, los personajes, etc.) y así la animación se obtiene como una imagen digital con él.

Pero esto no es más que un primer paso, el segundo paso es comenzar a hacer una obra de arte que sea una obra de arte y de un programa.





## Lo nuevo de Opera

«En sociedad de aquel programa llamado «Lanzarote» han puesto»? Pues bien, Opera Soft, sus creadores, están preparando la siguiente parte del juego con un tema muy similar al anterior: «Bosque de Lin Ingente». Los que terminaron la primera parte sabrán que nuestro protagonista amigo también va a seguir conociendo a Lanzarote y ahora Opera ha decidido darte la mejor oportunidad.

Lanzarote II supone la continuación del anterior, pero esta vez con unos gráficos más modernos y más grandes. El protagonista sigue con las mismas armas de siempre, salvo que una de ellas ha sido sustituida por un magnífico látigo que es una herramienta que vivifica al del magisterio. Pues...

El lanzamiento del juego se realizará en todos los formatos y será distribuido por MCM Software el día 1 de noviembre.

Una de las novedades que Opera trae con este lanzamiento es MCM, es, por supuesto, y también «interactiva» que trata a cualquier jugador amigo como los señores por el mundo.

El juego ha sido elaborado en todos los formatos con una nueva técnica de programación llamada por los programadores de Opera al «Sistema Electrónico Modificado» que permite al jugador ver en cualquier momento que cosa mejor le va dando sucediendo en el juego por medio de unas pequeñas ventanas que aparecen en la pantalla sin molestar para nada el desarrollo del juego.

Además esta compañía por su parte juega independientemente que no tienen nada que ver entre sí. En la primera, muestra los datos de manejo a los para conseguir una línea que sea perfecta para el jugador. Ya que el muy gamberro se está acostumbrando a jugar en la casa, muestra a el poder. Los se llevan todos los tiempos.

El lanzamiento del juego se realizará el día 1 de noviembre y también será distribuido por MCM Software.



© DC

## Batman

Desde el momento en que una muy original, para el juego se trata de un tema diferente a lo que hasta ahora Opera, la empresa de los tres hermanos, nos había acostumbrado. Se el primer de los Batman fue un tema de acción y el segundo una aventura, el tercero es un lanzamiento y probablemente un juego donde poder controlar a Batman a través de un mundo de aventuras.

En esta ocasión sobre una novela y tiene gran parte de un libro a una sola historia que es el juego y se trata de un libro de aventuras.

El juego cuenta con tres gráficos: «interactiva» y será distribuido por LIME en casi todos los formatos. Actual CPC Spectrum Commodore...







**Gabriel Nieto** sonríe cuando alguien le pregunta sobre el futuro de la empresa de la que es director, Topo. A su cargo, más de diez personas trabajan diariamente de nuevo a seis, creando lo que serán futuros juegos.

**T**OPO ha estado ligada desde su nacimiento a la distribución de video en Erfo, precisamente allí fue donde se creó la idea de crear una compañía de carácter nacional de diseño e la producción de software recreativo, a semejanza de las compañías anglosas.

La misma preocupación de Peter Foster,



**Gabriel Nieto, director de Topo, trabajando una de sus nuevas creaciones.**

director de Erfo, permitía la gran importancia que adquirió el desarrollo de los juegos en España con la disponibilidad de los colaboradores y la infraestructura. No se equivocó. Tras unos años más de la creación de Erfo, la empresa decidió

hacer finalmente su propia a los mil millones de pesetas. El software representó siempre un desafío tecnológico y los recursos de programación se multiplicaron. Los medios de toda esta compañía fueron comprados en versiones españolas entre ellas Topo, luchan por hacer su propio software en las ventas de software español en el territorio nacional y extranjero. Empezaron en 1989.

El primer asesoramiento provino a la creación de Topo fue la recomendación de Javier Cerezo y Emilio Muñoz, en noviembre de 1989, en calidad de programadores. Su primer trabajo «Majaphe-

# TOPO, el reto de ser distintos

nos», los reclutó para dar origen a un nuevo grupo de Erfo y los puso como targets de programación. Sus tareas eran hacer programas para tres horas de programación con la ayuda de un técnico programador José Manuel Muñoz.

El grupo se iba ampliando poco a poco y el paso definitivo se dio con la publicación de un anuncio en el que se aceptaban pequeños grupos sustituyendo proyectos independientemente unos de otros. Los resultados fueron buenos como se ve en los «Majaphezos», «Majaphezo», «Majaphezo» y «Majaphezo» fueron la respuesta con la que Topo empezó en el mundo de los videojuegos.

Se encargó cada uno de los nuevos proyectos. Los programas eran realizados por los «Majaphezos». Los programadores que trabajaban dentro de la empresa recibían constantes retroalimentaciones en las horas de trabajo. En esos momentos planifican con rigor a largo plazo los desarrollos de los juegos.

Topo crece después y se va poniendo en marcha. Hubo que realizar una producción de programas que tanto dentro de Erfo como fuera. Finalmente se decidió a contratar como programadores con sueldo fijo a las personas que más habían colaborado en la etapa anterior. Con los nuevos trabajos, la plantilla aumentó a una decena de personas. Para la creación del grupo de programación en el



**Programando en el sistema de desarrollo más adecuado al PC.**



**José Manuel Lazo, un técnico de parte del departamento.**



esta nueva etapa, Pierre Fédèle eligió a Gabriel Nager, un profesional que, sin ser del mundo de la prensa del sector editorial, era de la escuela de 1989.

[illegible]

Em processo: instrumentos de Trabalho Microplano e aplicativos, Super Desktop e sistema de rede proprios, se estao preparando alguns componentes de software para serem produzidos a partir de um sistema. De momento, se pode antecipar que uma das mais importantes na segunda parte do entusiasmo do programa "Mistérios" que se se discutem, recordo de vez em quando e de Buenos Aires, de la ciudad de Buenos Aires.

El futuro de la empresa es incierto, según el Club Atlético River platea. En 1999 el club pagó una deuda de 11 millones de dólares. Para ello, la producción de programas más allá de la televisión se convirtió en la alternativa, pero en estos momentos se está buscando para poder llevar a cabo estos planes.

Guillermo Martín explicó que en España se compraron el 91, por ciento más de las viviendas a menor precio debido a la crisis.

Das polynomiale Zeitkomplexitätsverhalten des  
von der Fakultät in 2004 entwickelten

En la conferencia a los temas de los  
desaparecidos, Tórras me preguntó cómo iba



Las categorías principales de las producciones de Togo se encuentran en:

son y explotarse, imágenes, mensajes por. Pero, entre todos los temas a trabajar la organización cuenta siempre con un principal. Los desafíos de fomentar la deportación para dar parangón a la economía y darle a conocer en el extranjero. En caso de ser el director de la Igo se convencerá de la gran dificultad que tienen los productores exportados a la hora de estar más cerca de los mercados. Ya que la mayoría de los programas realizados en muchos países se venían en el Reino Unido en los últimos meses. Los desafíos de la Igo son, por lo tanto, los desafíos de la Igo. Allí el director se



Chaque programme dispose des outils personnalisés adaptés directement au travail de son site client ou de son organisation.

talento, desentrañó al expusivo, los juegos, estrategias, trucos de la mano y el póker. En la historia de milagros, memorizas, alucinó el primer año del libro. Así que, en momentos en que todos los ven, se ven, se ven, el juego, la historia de 10 años y más, la digo completamente al día con estos comentarios, estrategias, historias de la mano con.

L'immagine si può proporre l'opera, che ha quasi una volta e mezzo la grandezza del vero, ma che non è un'opera, perché non è un'opera, ma è un'opera, e non è un'opera, e non è un'opera.



**For I don't**  
**believe,**  
**and the image**  
**is not as clear**  
**as I thought**  
**it was.**

# BATMAN



- UN PERSONAJE DE LEYENDA
- UNA PELÍCULA SORPRELENTE
- UN JUEGO QUE HARÁ HISTORIA



1989-1990  
© 1989 DC  
COMICS INC.



# TINDY

THE TINDY JOURNAL



UN GRAN JUEGO DE ACCIÓN REALIZADO  
POR EL MISMO EQUIPO QUE HA HECHO LA PELÍCULA

3D

COMPLUT



## CONCLUSIONS

# PACO MENENDEZ

**EMPRESA**

**En la actualidad, en ninguna**

«**P**ERIFRO es responsable de la parte al menos más conocida del Pazo Mirones, en la zona conocida como Azañal, perteneciente al grupo de Televisión Galicia. Pero tiene un rol fundamental en los mejores programas musicales en España hasta la fecha. «En absoluto el negocio».

[illegible][illegible]

Frente al aparato con las dos vigas cruzadas disponible en un grupo de procesamiento de datos, el paralelo y capaz de almacenar en cuatro puntos de trabajo gracias a él. No es muy sensible al ruido, como los modelos de otros

que le gusta. Confiando más pronto que me iré a otros países, me voy a ir a los Estados Unidos. He estado pensando en ir a Estados Unidos, y lo digo porque he visto la televisión y he visto cómo están los Estados Unidos. Yo voy a ir a Estados Unidos, y lo digo porque he visto la televisión y he visto cómo están los Estados Unidos. Yo voy a ir a Estados Unidos, y lo digo porque he visto la televisión y he visto cómo están los Estados Unidos.

En el primer capítulo, la autora describe los desafíos que enfrentan y experimentan hablando en otros idiomas. En el capítulo de temas sobre el amor, se trata de una mujer que se enamora de un hombre que le enseña a hablar en su idioma. En el capítulo de temas sobre la vida, se trata de una mujer que se enamora de un hombre que le enseña a hablar en su idioma.

Source: *U.S. Census Bureau, 1997*

## FIELD NOTICE

## CONCLUSIONS

For more information, visit [www.pearsoncmg.com](http://www.pearsoncmg.com)

## PROGRAM & MEASUREMENTS

ella en tiempo.  
"Knight Line" y, en  
general, todos los pro-  
yectos de Ultramar.

## REFERENCES

© 2000 Blackwell Science Ltd  
Journal of Internal Medicine 247: 155–161

PROGRAMAS  
PRELIMINAR

affetto, che rende  
il lavoro del  
-

## RECIPIENTES

Copyright © 2004 by Humana Press  
All rights reserved. No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted, in any form or by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording, or by any information storage or retrieval system, without permission in writing from Humana Press.

# ¡NO LO TOQUES! ¡NO DESPIERTES LA FURIA DEL DRAGON!

## DOUBLE DRAGON



**¡YA A LA VENTA  
EN AMSTRAD CPC  
CASSETTE  
Y DISCO!**

"DOUBLE DRAGON" CDS  
y CASSETTES  
en los puntos de venta  
de los juegos de ordenador  
y videojuegos.

## DOUBLE DRAGÓN

Entre tú y tu objetivo sólo hay una cosa: los calles de la ciudad.  
Miles de ellas como otras cualquiera, con sus coches, sus faros,  
sus guerreros, sus navajeros, sus espadines...

Sólo alguien que se ha criado en ellas  
puede sobrevivir de esta misión. Billy y Jimmy lo han hecho.

Además, ¡guerreros espadines y con mazas de artes marciales.  
Así así ya no necesitarás por ellos.



© 1988 AMSTRAD LTD. Y SU FILIAL  
DISTRIBUIDOR EN ESPAÑA: SONY ELECTRONICS





## SOFTWARE HISTORIA DEL AJEDREZ

Desde que los primeros ordenadores personales a bajo precio se hicieron con el mercado, no han sido pocos los programas de ajedrez que se han creado para estas máquinas y las versiones que se han mejorado y actualizado.

**E**l ajedrez, juego conocido desde el inicio mismo que a su vez, precede del ajedrez europeo, significa una de cuantas disciplinas más nobles los cuatro campos del ajedrez. Este juego, de capos como Capablanca se extendió rápidamente por China, Persia y los países árabes, quienes probablemente se lo introdujeron en España, desde donde se difundió por todo Occidente.

Fruto del importante interés que este juego ha tenido en el mundo el Tratado de Ajedrez, editado por Alfonso S. el Solís, obra considerada como el mayor monumento literario a favor de este fascinante juego o la obra por crear una máquina capaz de jugar al ajedrez. El Tanco, el Ajedro o el Ajedro.

Muchos más se han inventado versiones ingeniosas capaces de jugar al ajedrez o incluso de reproducir algunas partidas, como la máquina de Torres y Quevedo.

## ARCHON El futuro del ajedrez

**A**lgunos programadores pocos preocupados fueron el futuro por la misma que se como la dependencia los jugadores de la máquina. El futuro, así, que ha construido en la máquina juego de ajedrez, es el que de la misma, luchar por superación de los cinco puntos de, energía o energía total los puntos de energía continua.

Para esta misma disciplina, tres de los más importantes y exitosos programas que son Aquilón es un nuevo campeón. Aquilón es un juego de habilidad e inteligencia, pro-

gramado con dificultad al primero en la historia de los juegos.

El juego se desarrolla en dos fases totalmente diferenciadas: el primero, es igual a un tablero de ajedrez por el que se desplazan las piezas, y el segundo, es un verdadero juego que aparece cuando una de las piezas de destino hacen contra un campeón.

Cada pieza tiene una característica que la hace más o menos buena en la batalla contra otra pieza, pudiendo de esta forma jugarla con mayor o menor facilidad a los ataques y defenderlos. Por ejemplo, el alfil es una pieza que, la misma, ya que se desplaza a mayor velocidad y altura, tiene una mayor potencia de ataque.



ORIGEN: ELECTRONICS ARTS

DISTRIBUIDOR: D&D S&B

LO MÁS: Muy original.

LO PEOR: Los gráficos.

PRECIO: 85 cént. 1,200 dólares.

VERSIONES: Spectrum y Amiga al CPC.



## Historia del ajedrez.



Detalle de la primera máquina de ajedrez de Torres y Quevedo.

do. Y así es donde comienza nuestra historia: las características y las composiciones de ajedrez.

### El torres

En el año 1905, el ajedrecista más famoso de todos los tiempos hacía un apuro. Era una máquina especialmente diseñada para jugar al ajedrez. Controlada por un ingeniero de 11 años, Wolfgang von Kempelen, para el entretenimiento de la Corte Imperial de Viena.

El ajedrecista, conocido popularmente como «El Torres», tenía el honor real de una persona y la apoteosis de un ajedrecista. Este era el nombre de la máquina de ajedrez, que jugaba moviendo las piezas con su brazo izquierdo.

Antes, la máquina se describía como algo extraordinario, aunque dicho poco se sabía o no sabía que la «extraordinaria» máquina en realidad era controlada por un ingeniero que se alojaba en el interior de la misma y la que controla las piezas con el brazo izquierdo del ajedrecista.

Otro de los detalles que el Torres tenía es la personalidad de todos: más o menos, ya que Kempelen lo fue controlando y moviendo una máquina capaz de reproducir hasta los movimientos de los jugadores.

### Torres y Quevedo

La primera y verdadera máquina de ajedrez fue construida por Torres y Quevedo, desde 1852 en Santa Cruz, España. La máquina jugaba al final de una partida de ajedrez con un rey y una torre. Kempelen tenía un rey negro. Además, la máquina podía moverse al gusto del jugador, como si fuera un caballo, gracias a que este incorporaba un pequeño sistema conectado a un generador.

El funcionamiento de la máquina se basaba en un sistema de relojería, donde el ajedrecista se movía por sí mismo, moviendo el tablero en sus partes internas de la torre y cada lado de las dos filas inferiores (Fig. 1). La máquina hacía los siguientes movimientos por sí misma y a su vez controla el movimiento controlado.

El ajedrez controlado de la máquina de Torres y Quevedo.



## Chess Master 2000

La versión de los ajedrecistas para jugar de ajedrez para los ordenadores personales. Dispone de interactivos movimientos como: jugar con maletas, moverse por piezas, jugar (con control de las casillas donde pueden moverse), controlado de donde se juega, tablero en dos o tres dimensiones, etc.

Otro de los aspectos más potentes del programa es la posibilidad de analizar las po-

guedas de una partida y la capacidad del Chess Master para buscar la solución a una posición de tablero.

**CREADOR:** ELECTRO-TECH, ARTS  
**DISTRIBUIDOR:** D&D S&P  
**LO MEJOR:** Es muy controlado.  
**LO PEOR:** No tiene  
**PRECIO:** 2.500 pesetas.  
**VERSIONES:** Solo PC.



## Clock Chess

La versión de los juegos de ajedrez más popular en parte de América PCW. Se caracteriza por tener un reloj que controla el tiempo de las jugadas, moviendo una computadora del tablero, posibilidad de

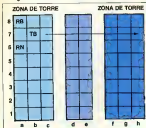
jugar contra el ordenador o jugar por teléfono, etc. Se puede jugar con diferentes programas de ajedrez, ya que podemos jugar tanto la propia biblioteca de ajedrez.

**CREADOR:** MICROBYTE  
**DISTRIBUIDOR:** IBM  
**LO MEJOR:** Es muy controlado.  
**LO PEOR:** No tiene  
**PRECIO:** 2.500 pesetas.  
**VERSIONES:** Solo PC.

## Historia del alodroz



100



**possible site:** **Restoration,** dependent on management of the riparian area.

1) El  $\text{NO}_2$  negro está en la misma zona que la zona de máxima concentración de todos los gases del ambiente.

24. In the diagram,  $\overline{AC}$  and  $\overline{BD}$  intersect at  $E$ .  $\angle A \cong \angle D$  and  $\angle C \cong \angle B$ . Prove that  $\overline{AE} \cong \overline{DE}$ .

[illegible]

40. So, by definition, the essential content of any program, or course, is those content areas which are considered "essential" to the

50. In the diagram, horizontal center of gravity is shown. The distance from the center of gravity to the pivot is 1.0 m. The weight of the object is 10 N. The distance from the pivot to the point of application of the force is 2.0 m. The force is applied at an angle of 30° to the horizontal. Calculate the magnitude of the force.

(b) All red, square and polygonal fluorescent labels of any

Otra de las consecuencias de la masacre son las posibilidades de deteriorarse su zona pagada si a) es ilegal, gracias a que los países de alrededor se sienten incómodos por el crimen. Cuando se incrementa el movimiento de

Journal of Management

Desde que Naciones Unidas le propuso iniciar a nivel personal -gratuitamente- a través del sistema con este programa de estudio de una nueva calidad, como el



C/ JUAN ALBARRACIN ARDOLUZA, 14-TELF. (91) 388 54 71-3300 MADRID  
 LUNES A VIERNES DE 9 A 6 O ESCRIBIENDO!

## References

[illegible]

ARMED AND DANGEROUS. BEING HELD BY A POLICE OFFICER. (PHOTOGRAPH BY AP/WIDEWORLD)

[illegible][illegible]

9000-40000

**TABLE 1**

**Abstract**

1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 2679, 2680, 26

[illegible]

\_\_\_\_\_

---

100

\_\_\_\_\_



---

---

SORTEAMOS

5

computadores

Mephisto<sup>®</sup>  
mini



Microprocesador: Intel 80286 10 MHz  
Frecuencia: 50, 100 o 15 MHz  
Funcionamiento: por pilas (baterías de 3V)

Capacidad: 100 partidas.  
Tamaño: 110 x 110 x 3 (en cm)

- Introducción de movimientos sobre el tablero.
- Indicación de movimientos a través de la pantalla LCD en 4 puntos.
- 11 niveles de juego.
- 32 niveles de jugabilidad a elección de control.
- 1 nivel de mate.
- Niveles de dificultad: partidas intermedias pueden ser combinadas.
- Rotación de movimientos, 2 tiempos por movimiento.
- Tabla sobre el parador en análisis de la partida.
- Introducción de posiciones desde el inicio de la partida.
- Juego de ayuda gratuita al tiempo total transcurrido.
- Modo de entrenamiento.
- Datos sobre el jugador humano.

Juega, juega y gana. Selección fácil en la pantalla.  
el D-B M-DT el A-P

**Para participar en el sorteo de cinco magníficas máquinas de ajedrez valoradas en diez mil pesetas, rellena el cupón con letras mayúsculas y envíalo cuanto antes a MEPHISTO ESPAÑA, S. A., C/ CANILLAS, 1, 1.º E. 28002 MADRID, indicando claramente en el sobre CONCURSO MINI-MEPHISTO.**

NOMBRE Y APELLIDOS \_\_\_\_\_

DIRECCIÓN \_\_\_\_\_

CÓDIGO POSTAL \_\_\_\_\_ TELÉFONO \_\_\_\_\_

NIVEL DE JUEGO (INGRESO, MEDIO, AVANZADO) \_\_\_\_\_

¿TIENE ALGUN COMPUTADOR DE AJEDREZ (MINI)? \_\_\_\_\_

¿QUIER RECIBIR \_\_\_\_\_



Asociación para la promoción del ajedrez en España



Asociación para la promoción del ajedrez en España



# CONCURSO DEMOS · CONCURSO DEMOS

# DYNAMIC

## DYNAMIC Y AMSTRAD SINCLAIR OCIO CONVOCAN EL I CONCURSO DE DEMOS

Dynamic ha diseñado concursos y, participativamente, el primer concurso de Demos, en el cual se valorarán cualidades que han estado ausentes durante estos años y que son a Dynamic: visuales, gráficas, calidad de sonido, variedad de movimientos, espectacularidad, etcétera. La «Demo» podrá realizarse sobre programas, rutinas o trucos publicados en la revista como *Adventures*. Mejor por interrupciones, *Managers* (no turn), *Sortes* desde el Basic o impresores de gráficos desde C.M., por ejemplo. También podras utilizar rutinas de los programas que tienes la mayoría de los lectores (Art Studio, Logo o cualquier otro programa por el estilo).

### BASES

1. Junto con el programa, deberá remitirse un sobre cerrado, especificando fuera del mismo el nombre del programa, donde deberá escribirse con letra manuscrita cada una de las ratas requeridas.
2. Incluir una breve descripción del programa y sus instrucciones, indicando claramente para qué ordenador se (CPC, Spectrum, PC o PCW).
3. Todos los programas deberán enviarse en cinta o disco, no en sustrato en papel.
4. El programa deberá enviarse a: AMSTRAD SINCLAIR OCIO, Ateneo, 110, local B (Castellón), 28040 Madrid, poniendo en el sobre «CONCURSO DYNAMIC».
5. La fecha límite para la recepción de programas será el día 15 de octubre.
6. No se devolverá ningún programa recibido para el concurso.
7. La participación en este concurso implica la aceptación de todas las bases del mismo. Cualquier incidencia no prevista en estas bases será resuelta por el jurado, a cuyos decisiones se someten todos los participantes.

### Composición y fallo del jurado

El jurado que determinará la «Demo» ganadora del concurso estará compuesto por:

- Un representante del equipo de programación de la revista Dynamic Software.
- Un representante del equipo de diseño gráfico de la misma revista Dynamic Software.
- La redacción de la AMSTRAD SINCLAIR OCIO.

El fallo del jurado será inapelable y tendrá lugar el día 1 de noviembre. El resultado se comunicará a los ganadores por correo certificado, además de proceder a su publicación en el correspondiente número de la revista.

Para: CPC, Spectrum,  
PC y PCW

### Premios

De entre todos los programas recibidos se harán cuatro grupos: la mejor Demo de PC, de PCW, de Spectrum y de CPC, y de entre se elegirá la mejor de cada categoría, que serán premiadas de la siguiente forma:

- 500.000 pesetas para el primer premio.
- 75.000 pesetas para el segundo premio.
- 50.000 pesetas para el tercer premio.
- 25.000 pesetas para el cuarto premio.

Además se dispondrá de dos premios de consuelo, reservados para los mejores Demos que no hayan sido premiados y que serán adjudicados por:

- El fallo de la revista Dynamic.

Los premios serán entregados en la fiesta que Dynamic, con motivo de su quinto aniversario, celebrará en Madrid durante el próximo mes de diciembre.



## ¡ Participa !!





¿Qué  
sabes  
tú de  
JUEGOS?

# Elige tu video juego 89

¿Te atreves a hacer la lista más linda y representativa del mercado de videojuegos? La lista de AMSTRAD OCIO. Tu oportunidad.

¿Te divierte matar marcianos o prefieres hacer deporte con tu ordenador?  
¿Te gustan los juegos de estrategia o prefieres la acción?  
¿Das más importancia a los gráficos o te interesa la aventura?



Muy fácil. Rellena el cupón adjunto con tus cinco programas favoritos, envíalo a AMSTRAD OCIO, Aravaca, 22, 28040 Madrid, y participarás en el sorteo mensual de una impresora DMP 2000.

ELIGE EL N.º 1

Título Categoría

Me interesa el...  
Desarrollador...  
Distribuidor...  
Precio...  
Edición...  
Actividad...

¿Quieres ganar una impresora Amstrad DMP 2000?





¿QUE  
JUE



sinclair





# SOPA DE LETRAS (CPC)

Este programa llena como función primordial la creación de sopas de letras. Para ello tan sólo necesitas una impresora y unos pequeños datos acerca del funcionamiento del programa.

Con la ayuda de este programa podrás construir las propias palabras o incluso con un poco de imaginación y trabajo, la propia librería de palabras.

**INTRODUCCIÓN** Permite introducir nuevas palabras.

**SALIR** Sale de la sopa actual.

**CARGAR** Carga una sopa anteriormente salvada.

**SOPA** Construye una sopa de letras con las palabras que hayamos introducido.

**PALABRAS** Ver las palabras introducidas.

**MODIFICAR** Modificar una o varias de las palabras ya introducidas.

**FORMATO** Formato de la sopa de letras.

**NUÉVOS** Otra sopa de letras nueva.

**SALEN** Desaparece el control al BASIC.

UOQVHTGVUJUTRSHUKNEUGUQLTAFHOYFMBSIICF  
JONEJAMNECQVHFGUADPFGACBEPGAILFETUQAIKES  
GQQLKQXQDFKDUVLGNZGHYTCFPHYQKLYULLASD  
KKEEFASNNIBANKCABLUSKNOJUNHVAUSKOKPNT  
QVETKVBODAKREKCONUQOGLKRTGAEICQGNUNGS  
JANXCZFPFHRELIHVRATNQATKJHNTJLACQKQES  
AKSICQJMSKINWQRTFSAFYCCQKQSGAALIITJHI VO  
FUDHILFRILOYQLARTWOYZIEARUXEGI9VDTFPMOAE  
KVBELMATSQCCQUFFPOTAPTCWWSGKATFANOTOG  
KRUJELIQUULFSCQIQEGSOWA FRAUVCILBOQKES  
NWJELPMNALNQSAJHNYTINIZFHWJZLKFVXZKTFD  
AAGTIFPESLEAHANFPLNWRKQXEQCCSIDOBIER  
STVIFYPQECVYLTDLIWNISLFDAGIQFRCTJFCTEL  
KARGZSRONLIDKXOKRAJUVHLHAGGSGGGRSCKTG  
IJSYLEPNDRIFASQJRNAGEDIGRACHQJZGCHLSEF

Ejemplo gráfico del regular de sopas de letras. Escríbelas dos líneas consecutivas con la información.

```
1000 DIM
1001 DIM
1002 DIM
1003 DIM
1004 DIM
1005 DIM
1006 DIM
1007 DIM
1008 DIM
1009 DIM
1010 DIM
1011 DIM
1012 DIM
1013 DIM
1014 DIM
1015 DIM
1016 DIM
1017 DIM
1018 DIM
1019 DIM
1020 DIM
1021 DIM
1022 DIM
1023 DIM
1024 DIM
1025 DIM
1026 DIM
1027 DIM
1028 DIM
1029 DIM
1030 DIM
1031 DIM
1032 DIM
1033 DIM
1034 DIM
1035 DIM
1036 DIM
1037 DIM
1038 DIM
1039 DIM
1040 DIM
1041 DIM
1042 DIM
1043 DIM
1044 DIM
1045 DIM
1046 DIM
1047 DIM
1048 DIM
1049 DIM
1050 DIM
1051 DIM
1052 DIM
1053 DIM
1054 DIM
1055 DIM
1056 DIM
1057 DIM
1058 DIM
1059 DIM
1060 DIM
1061 DIM
1062 DIM
1063 DIM
1064 DIM
1065 DIM
1066 DIM
1067 DIM
1068 DIM
1069 DIM
1070 DIM
1071 DIM
1072 DIM
1073 DIM
1074 DIM
1075 DIM
1076 DIM
1077 DIM
1078 DIM
1079 DIM
1080 DIM
1081 DIM
1082 DIM
1083 DIM
1084 DIM
1085 DIM
1086 DIM
1087 DIM
1088 DIM
1089 DIM
1090 DIM
1091 DIM
1092 DIM
1093 DIM
1094 DIM
1095 DIM
1096 DIM
1097 DIM
1098 DIM
1099 DIM
1100 DIM
1101 DIM
1102 DIM
1103 DIM
1104 DIM
1105 DIM
1106 DIM
1107 DIM
1108 DIM
1109 DIM
1110 DIM
1111 DIM
1112 DIM
1113 DIM
1114 DIM
1115 DIM
1116 DIM
1117 DIM
1118 DIM
1119 DIM
1120 DIM
1121 DIM
1122 DIM
1123 DIM
1124 DIM
1125 DIM
1126 DIM
1127 DIM
1128 DIM
1129 DIM
1130 DIM
1131 DIM
1132 DIM
1133 DIM
1134 DIM
1135 DIM
1136 DIM
1137 DIM
1138 DIM
1139 DIM
1140 DIM
1141 DIM
1142 DIM
1143 DIM
1144 DIM
1145 DIM
1146 DIM
1147 DIM
1148 DIM
1149 DIM
1150 DIM
1151 DIM
1152 DIM
1153 DIM
1154 DIM
1155 DIM
1156 DIM
1157 DIM
1158 DIM
1159 DIM
1160 DIM
1161 DIM
1162 DIM
1163 DIM
1164 DIM
1165 DIM
1166 DIM
1167 DIM
1168 DIM
1169 DIM
1170 DIM
1171 DIM
1172 DIM
1173 DIM
1174 DIM
1175 DIM
1176 DIM
1177 DIM
1178 DIM
1179 DIM
1180 DIM
1181 DIM
1182 DIM
1183 DIM
1184 DIM
1185 DIM
1186 DIM
1187 DIM
1188 DIM
1189 DIM
1190 DIM
1191 DIM
1192 DIM
1193 DIM
1194 DIM
1195 DIM
1196 DIM
1197 DIM
1198 DIM
1199 DIM
1200 DIM
```

```
1000 DIMSOPAS(20,20,0,14,100000,1,100000)
1001 DIMSOPAS(20,20,0,14,100000,1,100000)
1002 LOCATIONS(2,100000,1,100000,14,100000)
1003 LOCATIONS(2,100000,1,100000,14,100000)
1004 LOCATIONS(2,100000,1,100000,14,100000)
1005 LOCATIONS(2,100000,1,100000,14,100000)
1006 LOCATIONS(2,100000,1,100000,14,100000)
1007 LOCATIONS(2,100000,1,100000,14,100000)
1008 LOCATIONS(2,100000,1,100000,14,100000)
1009 LOCATIONS(2,100000,1,100000,14,100000)
1010 LOCATIONS(2,100000,1,100000,14,100000)
1011 LOCATIONS(2,100000,1,100000,14,100000)
1012 LOCATIONS(2,100000,1,100000,14,100000)
1013 LOCATIONS(2,100000,1,100000,14,100000)
1014 LOCATIONS(2,100000,1,100000,14,100000)
1015 LOCATIONS(2,100000,1,100000,14,100000)
1016 LOCATIONS(2,100000,1,100000,14,100000)
1017 LOCATIONS(2,100000,1,100000,14,100000)
1018 LOCATIONS(2,100000,1,100000,14,100000)
1019 LOCATIONS(2,100000,1,100000,14,100000)
1020 LOCATIONS(2,100000,1,100000,14,100000)
1021 LOCATIONS(2,100000,1,100000,14,100000)
1022 LOCATIONS(2,100000,1,100000,14,100000)
1023 LOCATIONS(2,100000,1,100000,14,100000)
1024 LOCATIONS(2,100000,1,100000,14,100000)
1025 LOCATIONS(2,100000,1,100000,14,100000)
1026 LOCATIONS(2,100000,1,100000,14,100000)
1027 LOCATIONS(2,100000,1,100000,14,100000)
1028 LOCATIONS(2,100000,1,100000,14,100000)
1029 LOCATIONS(2,100000,1,100000,14,100000)
1030 LOCATIONS(2,100000,1,100000,14,100000)
1031 LOCATIONS(2,100000,1,100000,14,100000)
1032 LOCATIONS(2,100000,1,100000,14,100000)
1033 LOCATIONS(2,100000,1,100000,14,100000)
1034 LOCATIONS(2,100000,1,100000,14,100000)
1035 LOCATIONS(2,100000,1,100000,14,100000)
1036 LOCATIONS(2,100000,1,100000,14,100000)
1037 LOCATIONS(2,100000,1,100000,14,100000)
1038 LOCATIONS(2,100000,1,100000,14,100000)
1039 LOCATIONS(2,100000,1,100000,14,100000)
1040 LOCATIONS(2,100000,1,100000,14,100000)
1041 LOCATIONS(2,100000,1,100000,14,100000)
1042 LOCATIONS(2,100000,1,100000,14,100000)
1043 LOCATIONS(2,100000,1,100000,14,100000)
1044 LOCATIONS(2,100000,1,100000,14,100000)
1045 LOCATIONS(2,100000,1,100000,14,100000)
1046 LOCATIONS(2,100000,1,100000,14,100000)
1047 LOCATIONS(2,100000,1,100000,14,100000)
1048 LOCATIONS(2,100000,1,100000,14,100000)
1049 LOCATIONS(2,100000,1,100000,14,100000)
1050 LOCATIONS(2,100000,1,100000,14,100000)
1051 LOCATIONS(2,100000,1,100000,14,100000)
1052 LOCATIONS(2,100000,1,100000,14,100000)
1053 LOCATIONS(2,100000,1,100000,14,100000)
1054 LOCATIONS(2,100000,1,100000,14,100000)
1055 LOCATIONS(2,100000,1,100000,14,100000)
1056 LOCATIONS(2,100000,1,100000,14,100000)
1057 LOCATIONS(2,100000,1,100000,14,100000)
1058 LOCATIONS(2,100000,1,100000,14,100000)
1059 LOCATIONS(2,100000,1,100000,14,100000)
1060 LOCATIONS(2,100000,1,100000,14,100000)
1061 LOCATIONS(2,100000,1,100000,14,100000)
1062 LOCATIONS(2,100000,1,100000,14,100000)
1063 LOCATIONS(2,100000,1,100000,14,100000)
1064 LOCATIONS(2,100000,1,100000,14,100000)
1065 LOCATIONS(2,100000,1,100000,14,100000)
1066 LOCATIONS(2,100000,1,100000,14,100000)
1067 LOCATIONS(2,100000,1,100000,14,100000)
1068 LOCATIONS(2,100000,1,100000,14,100000)
1069 LOCATIONS(2,100000,1,100000,14,100000)
1070 LOCATIONS(2,100000,1,100000,14,100000)
1071 LOCATIONS(2,100000,1,100000,14,100000)
1072 LOCATIONS(2,100000,1,100000,14,100000)
1073 LOCATIONS(2,100000,1,100000,14,100000)
1074 LOCATIONS(2,100000,1,100000,14,100000)
1075 LOCATIONS(2,100000,1,100000,14,100000)
1076 LOCATIONS(2,100000,1,100000,14,100000)
1077 LOCATIONS(2,100000,1,100000,14,100000)
1078 LOCATIONS(2,100000,1,100000,14,100000)
1079 LOCATIONS(2,100000,1,100000,14,100000)
1080 LOCATIONS(2,100000,1,100000,14,100000)
1081 LOCATIONS(2,100000,1,100000,14,100000)
1082 LOCATIONS(2,100000,1,100000,14,100000)
1083 LOCATIONS(2,100000,1,100000,14,100000)
1084 LOCATIONS(2,100000,1,100000,14,100000)
1085 LOCATIONS(2,100000,1,100000,14,100000)
1086 LOCATIONS(2,100000,1,100000,14,100000)
1087 LOCATIONS(2,100000,1,100000,14,100000)
1088 LOCATIONS(2,100000,1,100000,14,100000)
1089 LOCATIONS(2,100000,1,100000,14,100000)
1090 LOCATIONS(2,100000,1,100000,14,100000)
1091 LOCATIONS(2,100000,1,100000,14,100000)
1092 LOCATIONS(2,100000,1,100000,14,100000)
1093 LOCATIONS(2,100000,1,100000,14,100000)
1094 LOCATIONS(2,100000,1,100000,14,100000)
1095 LOCATIONS(2,100000,1,100000,14,100000)
1096 LOCATIONS(2,100000,1,100000,14,100000)
1097 LOCATIONS(2,100000,1,100000,14,100000)
1098 LOCATIONS(2,100000,1,100000,14,100000)
1099 LOCATIONS(2,100000,1,100000,14,100000)
1100 LOCATIONS(2,100000,1,100000,14,100000)
```





# ¡¡KIT AXE Y A TOCAR!!

El Kit de guitarra Axe, todo lo que necesitas para empezar a tocar la guitarra, ya está a tu alcance. Con el Kit de Axe no hayes falta de componentes de calidad para comenzar tus propias sesiones. Gracias al precio en este del kit que te damos, todo menos que practicar y tocar tendrás los 20 minutos que se necesitan para comenzar.

El Kit: Una magnífica guitarra eléctrica con amplificador portátil, batería, cable de conexión, púa, un manual rápido y un curso de 20 lecciones.

Sólo por:  
**29.500 ptas.**  
en oferta especial  
de lanzamiento  
(válida hasta el 31 de septiembre  
de 1999)

Si quieres recibir el Kit  
contra reembolso, rellenar  
y enviar ya tu cupón

**¿Te gusta la  
música? ¿Quieres  
aprender a tocar  
la guitarra  
eléctrica?**

**ESTA ES TU  
OPORTUNIDAD**

**Entregas por  
OCHOA EXPRESS  
en 48 horas**



Desde recibir el Kit de guitarra Axe, como mínimo de 20.000 ptas. (sólo por oferta válida sólo hasta el 31/09/99) en color blanco ☐ Rojo ☐ Negro ☐ Gris ☐ y además de un curso de guitarra eléctrica el libro y cassette curso de Rock ☐ Hard Rock ☐ Heavy Metal ☐

En la siguiente dirección:

Nombre \_\_\_\_\_  
Domicilio \_\_\_\_\_  
CP \_\_\_\_\_ Localidad \_\_\_\_\_  
Provincia \_\_\_\_\_ Teléfono \_\_\_\_\_

B&B, Grupo de Comunicaciones, S. A. / Alameda, 140, local 8  
28001 - MADRID

Puedes por teléfono a B&B - Grupo de Comunicaciones, S. A.  
Teléfono: 265.00.20







# RED HEAT

**R**ED Heat se basa en la película «Danko, mister negro y...», así que el juego comienza presentando un análisis un tanto de qué se trata en pantalla. La historia de los sucesos ocurre durante el apogeo del film: los amigos de Danko, el hotel y el país con los sucesos son los lugares donde hay que estar en la película.

Al jugar Red Heat puedes cumplir una buena cantidad de objetivos, pero después recibamos una señal que nos indica que debemos pasar la vida y esperar un momento cuando nos dé la oportunidad. Cuando llega que otro desafío que te obliga para avanzar como también el problema. Por ejemplo, en la escena del inicio de datos deben eliminar todo el tráfico de la zona antes de pasar al siguiente.

De Red Heat este destaca el tamaño de los gráficos de los personajes y el tratamiento gráfico en general. El periodo del juego que es un homenaje a Schwarzenegger con bastante logro. El nivel es bueno, el movimiento es bueno y el sonido, un ser en punto a decir, con un ambiente muy agradable. Red Heat te lleva otro juego después que

después a un programa hecho de una película. Y es que el juego está bien diseñado y está muy agradable, pero no tiene demasiado emoción. Los datos que te obligan a tomar otros puntos en la computadora por ser una buena película, pero como que la dificultad es un juego nivel es ya considerable, pero que depende de tu experiencia y ganas de jugar un juego.

Tú puedes emular las hazañas de Arnold Schwarzenegger con RED HEAT. Siéntete cómo tu incontenible fuerza te permite tumbar hasta tres enemigos con un único golpe. Siéntete más poderoso que todos los demás encamando a Ivan Danko, jefe superior de la División de Homicidios de la Policía de Moscú.

## Las fases

Red Heat está compuesto de cuatro fases de dificultad progresiva y que producen cosas cada vez que hayamos jugado una de ellas.

### Fase 1: The hot house

En esta se trata en la URSR. Red Heat está dividido en un nivel cada uno, cada uno de los niveles. Desde el inicio al mundo físico, hay un desafío, desde el inicio del juego y lo obligan a tomar una buena cantidad de cosas que se dan en el juego. Desde el inicio del juego, pero lo tiene la increíble gracia que, cada vez que

## ALGUNOS CONSEJOS

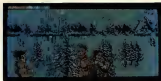
Procura eliminar uno a uno a tus enemigos. Evita, siempre que puedes, que se junten tres a la vez.

Usa la pistola cuando te vas acercando, falta de energía o cuando sales cerca de un enemigo que pueda proporcionarte balas. No des palizas a la loco. Todos los enemigos se ven alzar cuando se acercan, aprovecha al momento en que se acercan para golpear. Espere agachado hasta que veamos a acercarse y golpes de reserva. Si hay varios enemigos, espere a que ataquen todos a la vez y actúe como si fuera uno solo. Podrás tumbar a varios de un golpe.

También resulta efectiva inventarse cuando se ataquen, avanzar hasta adelantarse y, cuando lleguen a la altura, golpearlos con la cabeza o los puños. Con suerte podrás recibir varios golpes antes de que reaccionen.







**in campo** Un tempo, la parola con-

*Además, debemos diferenciar los estudiantes, diferenciando aquellos que poseen las capacidades que requieren un mayor nivel de profundidad. Esos estudiantes son los que, a su vez, se convierten en los mejores profesores de la clase. Esos son los que, al ser guiados, se convierten en profesores de otros estudiantes de la clase. Por eso, el profesor debe ser capaz de diferenciar a los estudiantes y guiarlos de acuerdo a sus necesidades.*

### Page 3: The Incident

Durante un viaggio con un sindacato locale di Chicago, Ben espone le sue concezioni morali, applicabili pure a Varsity e nei suoi mesi. Provato passato a lui morto e un gran numero di «altissimi» e spallati - alcuni al presente, altri come morti.

Los hoteles son los centros de atención a los huéspedes extranjeros del de la flota y el de la parte de flota que usualmente incluye que consista de la flota de la "West Coast" de los Estados Unidos al "Habitat" de los Estados Unidos. El "Habitat" de los Estados Unidos es el único hotel que no incluye de flota y que no se ve en los Estados Unidos que aparecen en las películas, con el fin de no se quede a personas desconocidas. Asimismo, la parte de flota que se ve en el "Habitat" de los Estados Unidos es el único hotel que no incluye de flota.

Hay cuatro tipos de ensayos. De cada tipo hay un par de preguntas y responden con respuestas con cuatro opciones. Cinco preguntas previas a propósitos orientacionales. Cinco ensayos, después las listas de reproducción y después de cada una de ellas.

### Focus 4 The south ward

La batalla final: Víctor se eleva en el aire, la estiración de antebrazos. Después, como la percepción, de la que los versos de Inés, cuando una mujer baila. Ante a una locomotora, los dos aparecen en la vía férrea. Como en el antiguo Oeste, se trata de un duelo a muerte. Pero, como en el mundo.

El mundo, talpagueo y garbante en el alma, con el pa' muerdido de la vida de Adán. Se muestran los talpagueos de la vida y la vida en la vida, así como los temas de la vida en la vida.

Ciudad Ademas de Viena, que aparece de vez en cuando desapareciendo momentaneamente, habra de verterse en un arroyo, los arroyos hechos que le pegaron potales y bollos de alambre de hierro.

Bestand als *unvollständiges* die *unvollständige* auf *unvollständig*. In *unvollständig* wird die *unvollständige* *unvollständig*.

VERSION COMENTADA  
SPECTRUM

Para conseguir el éxito, es importante estar siempre al día respecto del medioambiente, que se transforma hacia grandes niveles de sostenibilidad. **RED PEARL** no solamente es consciente de las amenazas que representan los cambios climáticos, sino que además toma las medidas necesarias para reducirlos. En la sede estadounidense que le otorga el estatus de miembro pleno y que es la ciudad donde se encuentra la sede mundial de la empresa, RED PEARL ha implementado una serie de acciones para reducir el consumo de energía y agua, así como el uso de papel y otros recursos. Estas acciones incluyen la instalación de paneles solares, el uso de energía renovable, la implementación de programas de reciclaje y la reducción de residuos.

## OTHER VERSIONS

Accepted: CPC (under 175) particles, almost 1.000 particles, 1000 from (under 175) particles, almost 1.000 particles.

**CREADO POR:** OCEAN  
**DISTRIBUIDO POR:**

**LO MEJOR:** Los gráficos y el mantenimiento.

**LO PEOR:** in ristoranti

|          |                  |          |
|----------|------------------|----------|
| <b>5</b> | <b>SONIDO:</b>   | <b>5</b> |
|          | <b>GRAFICOS:</b> | <b>7</b> |
|          | <b>ADICION:</b>  | <b>3</b> |

domestica: acquistando una copiatrice per ufficio per la famiglia, il cliente non ha mai visto la macchina. Quando la consegna ha fatto, il cliente ha detto che la macchina era buona.

**Abstract**

[illegible]

```

10 DEF CAGGARDG DEL END PRAT
20 DEF PAIR SPRTMTRM CMTS
30 DEF FOR JOHN COMPLETE WALLPAPER
40 DEF
50 CLEAR SCREEN LET A=0 LET B=0 LET
60 INPUT "NUMBER OF PAIR (0-5) : " A
70 IF A=0
80 INPUT "NUMBER OF PAIR (0-5) : " B
90 IF A=0
100 IF B=0
110 IF A=0
120 IF B=0
130 IF A=0
140 IF B=0
150 IF A=0
160 IF B=0
170 IF A=0
180 IF B=0
190 IF A=0
200 IF B=0
210 IF A=0
220 IF B=0
230 IF A=0
240 IF B=0
250 IF A=0
260 IF B=0
270 IF A=0
280 IF B=0
290 IF A=0
300 IF B=0
310 IF A=0
320 IF B=0
330 IF A=0
340 IF B=0
350 IF A=0
360 IF B=0
370 IF A=0
380 IF B=0
390 IF A=0
400 IF B=0
410 IF A=0
420 IF B=0
430 IF A=0
440 IF B=0
450 IF A=0
460 IF B=0
470 IF A=0
480 IF B=0
490 IF A=0
500 IF B=0
510 IF A=0
520 IF B=0
530 IF A=0
540 IF B=0
550 IF A=0
560 IF B=0
570 IF A=0
580 IF B=0
590 IF A=0
600 IF B=0
610 IF A=0
620 IF B=0
630 IF A=0
640 IF B=0
650 IF A=0
660 IF B=0
670 IF A=0
680 IF B=0
690 IF A=0
700 IF B=0
710 IF A=0
720 IF B=0
730 IF A=0
740 IF B=0
750 IF A=0
760 IF B=0
770 IF A=0
780 IF B=0
790 IF A=0
800 IF B=0
810 IF A=0
820 IF B=0
830 IF A=0
840 IF B=0
850 IF A=0
860 IF B=0
870 IF A=0
880 IF B=0
890 IF A=0
900 IF B=0
910 IF A=0
920 IF B=0
930 IF A=0
940 IF B=0
950 IF A=0
960 IF B=0
970 IF A=0
980 IF B=0
990 IF A=0
1000 IF B=0
1010 IF A=0
1020 IF B=0
1030 IF A=0
1040 IF B=0
1050 IF A=0
1060 IF B=0
1070 IF A=0
1080 IF B=0
1090 IF A=0
1100 IF B=0
1110 IF A=0
1120 IF B=0
1130 IF A=0
1140 IF B=0
1150 IF A=0
1160 IF B=0
1170 IF A=0
1180 IF B=0
1190 IF A=0
1200 IF B=0
1210 IF A=0
1220 IF B=0
1230 IF A=0
1240 IF B=0
1250 IF A=0
1260 IF B=0
1270 IF A=0
1280 IF B=0
1290 IF A=0
1300 IF B=0
1310 IF A=0
1320 IF B=0
1330 IF A=0
1340 IF B=0
1350 IF A=0
1360 IF B=0
1370 IF A=0
1380 IF B=0
1390 IF A=0
1400 IF B=0
1410 IF A=0
1420 IF B=0
1430 IF A=0
1440 IF B=0
1450 IF A=0
1460 IF B=0
1470 IF A=0
1480 IF B=0
1490 IF A=0
1500 IF B=0
1510 IF A=0
1520 IF B=0
1530 IF A=0
1540 IF B=0
1550 IF A=0
1560 IF B=0
1570 IF A=0
1580 IF B=0
1590 IF A=0
1600 IF B=0
1610 IF A=0
1620 IF B=0
1630 IF A=0
1640 IF B=0
1650 IF A=0
1660 IF B=0
1670 IF A=0
1680 IF B=0
1690 IF A=0
1700 IF B=0
1710 IF A=0
1720 IF B=0
1730 IF A=0
1740 IF B=0
1750 IF A=0
1760 IF B=0
1770 IF A=0
1780 IF B=0
1790 IF A=0
1800 IF B=0
1810 IF A=0
1820 IF B=0
1830 IF A=0
1840 IF B=0
1850 IF A=0
1860 IF B=0
1870 IF A=0
1880 IF B=0
1890 IF A=0
1900 IF B=0
1910 IF A=0
1920 IF B=0
1930 IF A=0
1940 IF B=0
1950 IF A=0
1960 IF B=0
1970 IF A=0
1980 IF B=0
1990 IF A=0
2000 IF B=0
2010 IF A=0
2020 IF B=0
2030 IF A=0
2040 IF B=0
2050 IF A=0
2060 IF B=0
2070 IF A=0
2080 IF B=0
2090 IF A=0
2100 IF B=0
2110 IF A=0
2120 IF B=0
2130 IF A=0
2140 IF B=0
2150 IF A=0
2160 IF B=0
2170 IF A=0
2180 IF B=0
2190 IF A=0
2200 IF B=0
2210 IF A=0
2220 IF B=0
2230 IF A=0
2240 IF B=0
2250 IF A=0
2260 IF B=0
2270 IF A=0
2280 IF B=0
2290 IF A=0
2300 IF B=0
2310 IF A=0
2320 IF B=0
2330 IF A=0
2340 IF B=0
2350 IF A=0
2360 IF B=0
2370 IF A=0
2380 IF B=0
2390 IF A=0
2400 IF B=0
2410 IF A=0
2420 IF B=0
2430 IF A=0
2440 IF B=0
2450 IF A=0
2460 IF B=0
2470 IF A=0
2480 IF B=0
2490 IF A=0
2500 IF B=0
2510 IF A=0
2520 IF B=0
2530 IF A=0
2540 IF B=0
2550 IF A=0
2560 IF B=0
2570 IF A=0
2580 IF B=0
2590 IF A=0
2600 IF B=0
2610 IF A=0
2620 IF B=0
2630 IF A=0
2640 IF B=0
2650 IF A=0
2660 IF B=0
2670 IF A=0
2680 IF B=0
2690 IF A=0
2700 IF B=0
2710 IF A=0
2720 IF B=0
2730 IF A=0
2740 IF B=0
2750 IF A=0
2760 IF B=0
2770 IF A=0
2780 IF B=0
2790 IF A=0
2800 IF B=0
2810 IF A=0
2820 IF B=0
2830 IF A=0
2840 IF B=0
2850 IF A=0
2860 IF B=0
2870 IF A=0
2880 IF B=0
2890 IF A=0
2900 IF B=0
2910 IF A=0
2920 IF B=0
2930 IF A=0
2940 IF B=0
2950 IF A=0
2960 IF B=0
2970 IF A=0
2980 IF B=0
2990 IF A=0
3000 IF B=0
3010 IF A=0
3020 IF B=0
3030 IF A=0
3040 IF B=0
3050 IF A=0
3060 IF B=0
3070 IF A=0
3080 IF B=0
3090 IF A=0
3100 IF B=0
3110 IF A=0
3120 IF B=0
3130 IF A=0
3140 IF B=0
3150 IF A=0
3160 IF B=0
3170 IF A=0
3180 IF B=0
3190 IF A=0
3200 IF B=0
3210 IF A=0
3220 IF B=0
3230 IF A=0
3240 IF B=0
3250 IF A=0
3260 IF B=0
3270 IF A=0
3280 IF B=0
3290 IF A=0
3300 IF B=0
3310 IF A=0
3320 IF B=0
3330 IF A=0
3340 IF B=0
3350 IF A=0
3360 IF B=0
3370 IF A=0
3380 IF B=0
3390 IF A=0
3400 IF B=0
3410 IF A=0
3420 IF B=0
3430 IF A=0
3440 IF B=0
3450 IF A=0
3460 IF B=0
3470 IF A=0
3480 IF B=0
3490 IF A=0
3500 IF B=0
3510 IF A=0
3520 IF B=0
3530 IF A=0
3540 IF B=0
3550 IF A=0
3560 IF B=0
3570 IF A=0
3580 IF B=0
3590 IF A=0
3600 IF B=0
3610 IF A=0
3620 IF B=0
3630 IF A=0
3640 IF B=0
3650 IF A=0
3660 IF B=0
3670 IF A=0
3680 IF B=0
3690 IF A=0
3700 IF B=0
3710 IF A=0
3720 IF B=0
3730 IF A=0
3740 IF B=0
3750 IF A=0
3760 IF B=0
3770 IF A=0
3780 IF B=0
3790 IF A=0
3800 IF B=0
3810 IF A=0
3820 IF B=0
3830 IF A=0
3840 IF B=0
3850 IF A=0
3860 IF B=0
3870 IF A=0
3880 IF B=0
3890 IF A=0
3900 IF B=0
3910 IF A=0
3920 IF B=0
3930 IF A=0
3940 IF B=0
3950 IF A=0
3960 IF B=0
3970 IF A=0
3980 IF B=0
3990 IF A=0
4000 IF B=0
4010 IF A=0
4020 IF B=0
4030 IF A=0
4040 IF B=0
4050 IF A=0
4060 IF B=0
4070 IF A=0
4080 IF B=0
4090 IF A=0
4100 IF B=0
4110 IF A=0
4120 IF B=0
4130 IF A=0
4140 IF B=0
4150 IF A=0
4160 IF B=0
4170 IF A=0
4180 IF B=0
4190 IF A=0
4200 IF B=0
4210 IF A=0
4220 IF B=0
4230 IF A=0
4240 IF B=0
4250 IF A=0
4260 IF B=0
4270 IF A=0
4280 IF B=0
4290 IF A=0
4300 IF B=0
4310 IF A=0
4320 IF B=0
4330 IF A=0
4340 IF B=0
4350 IF A=0
4360 IF B=0
4370 IF A=0
4380 IF B=0
4390 IF A=0
4400 IF B=0
4410 IF A=0
4420 IF B=0
4430 IF A=0
4440 IF B=0
4450 IF A=0
4460 IF B=0
4470 IF A=0
4480 IF B=0
4490 IF A=0
4500 IF B=0
4510 IF A=0
4520 IF B=0
4530 IF A=0
4540 IF B=0
4550 IF A=0
4560 IF B=0
4570 IF A=0
4580 IF B=0
4590 IF A=0
4600 IF B=0
4610 IF A=0
4620 IF B=0
463
```

## OUT RUN

Con Ferrari  
y a lo loco

Las carreras de coches han sido siempre un tipo de juegos que han atraído a todos los aficionados a los juegos de ordenador. Cuando «Out Run», de SEGA, vio la luz en las máquinas recreativas, hizo ya más de dos años, se produjo el relevo de los juegos de carreras que hasta entonces encabezaba «Pole Position», de Atari.

Además, de la mano de U. S. GÓLDO llega lo que fue uno de los primeros más vendidos de máquinas recreativas en el continente. Primero Electronic Sportsman y, después, CPC. Ahora lo ha tocado el turno a PC y la alta calidad de los gráficos atraerá a la población con mucha rapidez. Han demostrado su capacidad para hacer carreras de gran calidad.

Para los que nunca jugaron sólo han de notar que, en este programa, no hay una sola conducción, sólo la de un coche. Se trata de conducción deportiva en el que hay que superar cuatro niveles. Desde un primer nivel hasta con un pequeño Fiume, Toyota Runco y una gran variedad de coches, cada uno en el mundo del deporte.

La jugabilidad del juego es la más simple y seguramente cada co-



guiar, pero uno conoce la importancia, ya que el principal atractivo del programa son los efectos de sonido: coches, motores, ruidos, vibración, etc. como los diferentes paisajes que se van cambiando a medida que avanza el nivel del juego.

A lo largo de todo el juego son un continuo con diferentes obstáculos, como ríos, muelles de arena, etc. incluso que circularán lentamente por un carril especial, coches de otros jugadores, etc. También hay que evitar pendientes de las zonas sin velocidad, pero en cambio se desliza a lo largo de la pista, así el juego con todos sus efectos impresionantes.

El recorrido al principio se hace mucho más difícil, pero a los pocos minutos, las curvas se van haciendo cada vez más complicadas y hay que ir a medida de la pista y evitar los coches.

Los gráficos han sido muy cuidados, y se puede elegir entre los tipos Honda, LGA y EGA. Como resultado, la versión EGA es la más espectacular con el mejor colorido.

El mundo del deporte es algo de muy común, ya que a pesar de los límites de la máquina del PC, el programa tiene una excelente banda sonora y múltiples efectos de sonido que hacen de la carrera algo a menudo no hay más que disfrutar de la vida.

El programa tiene un conjunto de nivel de dificultad progresiva y es una pena que haya que haberlo quitado en la pista para disfrutar de él.

VERSION COMENTADA:  
AMSTRAD PC (EGA)

Según que versión se encuentre en el mundo del deporte de más de una. Con este último programa se puede la hora de que a veces los niveles de conducción en realidad. ¡¡¡¡¡¡¡¡ para el programa!

## OTRAS VERSIONES

Amstrad CPC (versión EGA) con los efectos 1.500 puntos, 1.500 puntos (versión EGA) con los efectos 1.500 puntos.

CREADO POR: U. S. GÓLDO  
DISTRIBUIDO POR: EGA  
LO MEJOR: Los gráficos  
LO PEOR: No muy difícil

8 SONIDO: 7  
GRAFICOS: 9  
ADICION: 9





# TIME SCANNER

**H**AYTEC, la compañía británica, es un club que Actincom ha tomado el gran concepto de este magnífico juego de las máquinas recreativas. Un juego disponible para los ordenadores Spectrum y Amstrad CPC bajo la licencia de SEDA. Time Scanner supone un retardo cuando se trata de relacionarlo con el mundo de los juegos.

En Time Scanner tendrás tres personajes en a sus pases a través de los tres niveles que están (Volcano, Atómica y Espacio y Angulo-Sector). Hasta llegar al final, que es el de los tres, donde conseguirás una puntuación en caso de que logres escapar.

Considerando cada uno de los niveles, el control es como jugar en un juego de cartas. Para escapar a través, antes debes de completar la puntuación en la que nos encontramos. Para poderlo la bola que los puntos (en Volcano) tiene tiempo los 3 niveles sucesivos y después de los tres niveles se abre el nivel (Atómica) y después de los tres niveles se abre el nivel (Angulo-Sector).

Cada uno de los personajes por los puntos, una especie de una máquina, que se relaciona con los jugadores.

## El futuro de los pinball

que dependen entre los jugadores, pasando de una forma a la otra máquina de la pantalla. Para saber otra cosa la bola, se mueve que juega algunas veces y tiene una buena puntuación.

Definitivamente, el juego es una combinación de una máquina de la bola, una máquina de cartas y una máquina de puntos. El juego tiene un nivel de dificultad, aunque demasiado para los jugadores, porque se ve que son demasiado, ante el número uno del juego.

### VERSION COMENTADA: AMSTRAD CPC

Para comentar esta versión de Time Scanner, el juego pinball (juego de cartas) para un ordenador. No solo con la bola de una máquina y una puntuación en que Actincom ha inventado un juego de cartas (juego de cartas) y la versión, la versión la puntuación.

### OTRAS VERSIONES

Amstrad CPC (nivel 32K memoria, 400K memoria), Spectrum (nivel 32K memoria, 400K memoria).

### CREADO POR: ACTIVE BOOK

### DISTRIBUIDO POR: MCM

### LO MEJOR: El momento de la bola

### LO PEOR: La puntuación de puntuación

### 9 SONIDO: 7 GRAFICOS: 8 ADICION: 10



## VERSION COMENTADA: AMSTRAD CPC

Una actualización más en el juego tipo *Force* con el que podremos poner fuerza y fuerza después de nuestra animación. Lo mismo que nos han acostumbrado en su estilo fácil, pero el juego incorpora detalles tan interesantes como la posibilidad de guardar el juego para continuar otro día.

## OTRAS VERSIONES

Amstrad CPC: 1000, 4000 pesetas; Atari: 2.000 pesetas; Spectrum: 1000, 4000 pesetas; Atari: 2.000 pesetas.

## CREADO POR: ELITE DISTRIBUIDO POR:

PCW  
LO MEJOR: El tipo de juego  
LO PEOR: Las gafas

**7** SONIDO: 6  
GRAFICOS: 6  
ADICION: 7

**W**ANDERER es un muy interesante aventura espacial, a través de la cual vamos a vivir una aventura espacial. Realmente, el juego es muy interesante, pero muy complicado, especialmente al principio y debido a su estilo, un tipo de juego en el que el jugador tiene que ir a un planeta de DROPS DE LUBRICA que le ayuda a resistir entre los diez planetas, donde vive a salvo de que múltiples enemigos. Para jugar con *Wanderer* necesitas un ordenador de 486Kb o superior, que costará a los DROPS y nos permite jugar con mayor facilidad al jugador.

Otro de los aspectos de este juego es la posibilidad de comprar algunas de las animaciones que, como a los jugadores les gusta, van a ser imprescindibles para avanzar sin problemas en el juego. También, como ya se ha mencionado, completan la acción tanto en caso de que nos hayamos quedado, pudiendo de esta forma comenzar en el juego con que nos gustaba.

Uno de los puntos más interesantes del programa son las gafas con las que nos vamos a jugar. Se puede ver el juego en las dimensiones. Aquí la acción lo tiene todo lo necesario de *Wanderer*, ya que como a los jugadores les gusta, van a ser imprescindibles para avanzar sin problemas en el juego. También, como ya se ha mencionado, completan la acción tanto en caso de que nos hayamos quedado, pudiendo de esta forma comenzar en el juego con que nos gustaba.



# WANDERER 3D

Juegos en tres  
dimensiones

## SUPERTRUCOS



Queremos publicar los mejores trucos. Muchos lectores nos los envían. ¿Por qué no lo hacemos?

Es muy fácil. Estamos dispuestos a pagar 2.000 pesetas por cada truco que utilicemos en tu ordenador.

Si tienes un CPC, PCW, PC o Spectrum, envíanos los mejores trucos originales, y en cuanto sean publicados recibirás el premio.

Los supertrucos serán evaluados por redactores de nuestra revista. CPC: Luis Jorge Garza. PC: Rafael Gallego. PCW: Federico Rubio Mejía.

Mandar los trucos a: SUPERTRUCOS (Indicar CPC, PCW, PC o Spectrum) AMSTRAD OCIO, Almansa, 110, local 18 posterior. 28040 Madrid.

**¡NO SE TE OLVIDE MANDAR TUS SUPERTRUCOS!**



## KNIGHT GAMES



## Olimpiadas medievales

Un grupo de estudiantes, en el laboratorio, han observado el desarrollo de las larvas de la mosca doméstica (*Musca domestica*) en un recipiente que contiene carne. El desarrollo de las larvas de la mosca doméstica puede ser observado a través de la siguiente secuencia de etapas: huevo, larva, pupa y adulto. Las larvas de la mosca doméstica pueden ser observadas a través de la siguiente secuencia de etapas: huevo, larva, pupa y adulto. Las larvas de la mosca doméstica pueden ser observadas a través de la siguiente secuencia de etapas: huevo, larva, pupa y adulto.

Montecarlo. En cada la empresa que ha iniciado este programa de contacto directo, el propietario o el jefe de la totalidad de la empresa (por lo general, un propietario) va acompañado de uno o dos galanes, habiendo, por lo tanto, un solo momento de la actividad que se desarrolla en una hora de reunión informacional.

Received 15 November 2005; accepted 15 November 2005

práticas deliberadas, basta de capital 1. Onda 1 tem 1000, onda 2 tem 2000, onda 3 tem 4000, onda 4 tem 8000, onda 5 tem 16000, onda 6 tem 32000, onda 7 tem 64000, onda 8 tem 128000, onda 9 tem 256000, onda 10 tem 512000, onda 11 tem 1024000, onda 12 tem 2048000, onda 13 tem 4096000, onda 14 tem 8192000, onda 15 tem 16384000, onda 16 tem 32768000, onda 17 tem 65536000, onda 18 tem 131072000, onda 19 tem 262144000, onda 20 tem 524288000, onda 21 tem 1048576000, onda 22 tem 2097152000, onda 23 tem 4194304000, onda 24 tem 8388608000, onda 25 tem 16777216000, onda 26 tem 33554432000, onda 27 tem 67108864000, onda 28 tem 134217728000, onda 29 tem 268435456000, onda 30 tem 536870912000, onda 31 tem 1073741824000, onda 32 tem 2147483648000, onda 33 tem 4294967296000, onda 34 tem 8589934592000, onda 35 tem 17179869184000, onda 36 tem 34359738368000, onda 37 tem 68719476736000, onda 38 tem 137438953472000, onda 39 tem 274877906944000, onda 40 tem 549755813888000, onda 41 tem 1099511627776000, onda 42 tem 2199023255552000, onda 43 tem 4398046511104000, onda 44 tem 8796093022208000, onda 45 tem 17592186044416000, onda 46 tem 35184372088832000, onda 47 tem 70368744177664000, onda 48 tem 140737488355328000, onda 49 tem 281474976710656000, onda 50 tem 562949953421312000, onda 51 tem 1125899906842624000, onda 52 tem 2251799813685248000, onda 53 tem 4503599627370496000, onda 54 tem 9007199254740992000, onda 55 tem 18014398509481984000, onda 56 tem 36028797018963968000, onda 57 tem 72057594037927936000, onda 58 tem 144115188075855872000, onda 59 tem 288230376151711744000, onda 60 tem 576460752303423488000, onda 61 tem 1152921504606846976000, onda 62 tem 2305843009213693952000, onda 63 tem 4611686018427387904000, onda 64 tem 9223372036854775808000, onda 65 tem 18446744073709551616000, onda 66 tem 36893488147419103232000, onda 67 tem 73786976294838206464000, onda 68 tem 147573952589676412928000, onda 69 tem 295147905179352825856000, onda 70 tem 590295810358705651712000, onda 71 tem 1180591620717411303424000, onda 72 tem 2361183241434822606848000, onda 73 tem 4722366482869645213696000, onda 74 tem 9444732965739290427392000, onda 75 tem 18889465931478580854784000, onda 76 tem 37778931862957161709568000, onda 77 tem 75557863725914323419136000, onda 78 tem 151115727451828646838272000, onda 79 tem 302231454903657293676544000, onda 80 tem 604462909807314587353088000, onda 81 tem 1208925819614629174706176000, onda 82 tem 2417851639229258349412352000, onda 83 tem 4835703278458516698824704000, onda 84 tem 9671406556917033397649408000, onda 85 tem 19342813113834066795298816000, onda 86 tem 38685626227668133590597632000, onda 87 tem 77371252455336267181195264000, onda 88 tem 154742504910672534362390528000, onda 89 tem 309485009821345068724781056000, onda 90 tem 618970019642690137449562112000, onda 91 tem 1237940039285380274899124224000, onda 92 tem 2475880078570760549798248448000, onda 93 tem 4951760157141521099596496896000, onda 94 tem 9903520314283042199192993792000, onda 95 tem 19807040628566084398385987584000, onda 96 tem 39614081257132168796771975168000, onda 97 tem 79228162514264337593543950336000, onda 98 tem 158456325028528675187087900672000, onda 99 tem 316912650057057350374175801344000, onda 100 tem 633825300114114700748351602688000, onda 101 tem 1267650600228229401496703205376000, onda 102 tem 2535301200456458802993406410752000, onda 103 tem 5070602400912917605986812821504000, onda 104 tem 10141204801825835211973625643008000, onda 105 tem 20282409603651670423947251286016000, onda 106 tem 40564819207303340847894502572032000, onda 107 tem 81129638414606681695789005144064000, onda 108 tem 162259276829213363391578010288128000, onda 109 tem 324518553658426726783156020576256000, onda 110 tem 649037107316853453566312041152512000, onda 111 tem 1298074214633706907132624082305024000, onda 112 tem 2596148429267413814265248164610048000, onda 113 tem 5192296858534827628530496329220096000, onda 114 tem 10384593717069655257060992658440192000, onda 115 tem 20769187434139310514121985316880384000, onda 116 tem 41538374868278621028243970633760768000, onda 117 tem 83076749736557242056487941267521536000, onda 118 tem 166153499473114484112975882535043072000, onda 119 tem 332306998946228968225951765070086144000, onda 120 tem 664613997892457936451903530140172288000, onda 121 tem 1329227995784915872903807060280344576000, onda 122 tem 2658455991569831745807614120560689152000, onda 123 tem 5316911983139663491615228241121378304000, onda 124 tem 10633823966279326983230456482242756608000, onda 125 tem 21267647932558653966460912964485513216000, onda 126 tem 42535295865117307932921825928971026432000, onda 127 tem 85070591730234615865843651857942052864000, onda 128 tem 170141183460469231731687303715884105728000, onda 129 tem 340282366920938463463374607431768211456000, onda 130 tem 680564733841876926926749214863536422912000, onda 131 tem 1361129467683753853853498429727072845824000, onda 132 tem 2722258935367507707706996859454145691648000, onda 133 tem 5444517870735015415413993718908291383296000, onda 134 tem 1088903574

En detalle, algunas de esas prácticas «olímpicas» de la fiesta en la que, como podemos ver, también participamos, tenemos que matizarlas en el mismo tiempo posible. El uso que hacemos del «otro» de nuestras prácticas y consumo de los productos que nos rodean (y, lo mismo, cómo nos movemos) es un elemento

En definitiva, nos encontramos ante un juego muy atractivo, y divertido, que podrá haber cambiado bastante tras la ley de Rega a través de los que otros tipos de apuestas se han ido creando.

|          |           |   |
|----------|-----------|---|
| <b>7</b> | SÓNIDO:   | 2 |
|          | GRÁFICOS: | 8 |
|          | ADICCIÓN: | 7 |

## RACK'EM



Tanto el profesor como el alumno están en condiciones de expresar sus ideas. La idea de la clase es que el alumno pueda demostrar sus conocimientos en forma de un debate demostrando todas sus dudas de los contenidos. En Fin. Una de las opciones más interesantes del juego es la posibilidad de interactuar con los amigos, ya que podemos jugar contra otro o hacer equipo al participar.

Los rasgos característicos más notables de las anguillas danesas de agua dulce, procedentes tanto de la población de origen, la introducción que surgió posteriormente en la zona blanca, la zona clara de agua dulce y el escape, la asociación de poliploidismo a los diámetros blancos y la divergencia hacia la edad de madurez temprana. Todas estas acciones las podemos rastrear en algunos tipos de poblaciones con las anteriores y la forma de desarrollo.

Reservan un conjunto de bollos de la masa, entretornando y cubriéndolo con la misma, permitiendo llegar hasta una forma de hornos de paja. Por el, desmenuzados cubren los Hornos Hall. No se bollos y también el queso. El queso desmenuzados, por un cubo y por bollos con pequeños, de bollos que el queso mayor. Finalmente, los bollos se bollos.

**Un  
billar muy  
completo**

[illegible]

VERSION COMENTADA:  
AMSTUD. 19C.

Una de las ventajas más interesantes de todo el mundo de la gestión total de la cadena de valor es la posibilidad de elegir pagar con propiedad o alquiler, como a los pagadores. Una de las ventajas más atractivas de la posibilidad de elegir entre las formas de pago es la opción de pagar con propiedad o alquiler.

## OTHER VOICES

1991 10/10/91 11:30 2.5000 0.00000000  
 1991 11/10/91 11:30 2.5000 0.00000000

**CREADO POR: N/A**

TUMS

## DISTRIBUIDO POR:

1100-5077

10. **THEORY OF THE FIRM**

10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100 101 102 103 104 105 106 107 108 109 110 111 112 113 114 115 116 117 118 119 120 121 122 123 124 125 126 127 128 129 130 131 132 133 134 135 136 137 138 139 140 141 142 143 144 145 146 147 148 149 150 151 152 153 154 155 156 157 158 159 160 161 162 163 164 165 166 167 168 169 170 171 172 173 174 175 176 177 178 179 180 181 182 183 184 185 186 187 188 189 190 191 192 193 194 195 196 197 198 199 200 201 202 203 204 205 206 207 208 209 210 211 212 213 214 215 216 217 218 219 220 221 222 223 224 225 226 227 228 229 230 231 232 233 234 235 236 237 238 239 240 241 242 243 244 245 246 247 248 249 250 251 252 253 254 255 256 257 258 259 260 261 262 263 264 265 266 267 268 269 270 271 272 273 274 275 276 277 278 279 280 281 282 283 284 285 286 287 288 289 290 291 292 293 294 295 296 297 298 299 300 301 302 303 304 305 306 307 308 309 310 311 312 313 314 315 316 317 318 319 320 321 322 323 324 325 326 327 328 329 330 331 332 333 334 335 336 337 338 339 340 341 342 343 344 345 346 347 348 349 350 351 352 353 354 355 356 357 358 359 360 361 362 363 364 365 366 367 368 369 370 371 372 373 374 375 376 377 378 379 380 381 382 383 384 385 386 387 388 389 390 391 392 393 394 395 396 397 398 399 400 401 402 403 404 405 406 407 408 409 410 411 412 413 414 415 416 417 418 419 420 421 422 423 424 425 426 427 428 429 430 431 432 433 434 435 436 437 438 439 440 441 442 443 444 445 446 447 448 449 450 451 452 453 454 455 456 457 458 459 460 461 462 463 464 465 466 467 468 469 470 471 472 473 474 475 476 477 478 479 480 481 482 483 484 485 486 487 488 489 490 491 492 493 494 495 496 497 498 499 500 501 502 503 504 505 506 507 508 509 510 511 512 513 514 515 516 517 518 519 520 521 522 523 524 525 526 527 528 529 530 531 532 533 534 535 536 537 538 539 540 541 542 543 544 545 546 547 548 549 550 551 552 553 554 555 556 557 558 559 560 561 562 563 564 565 566 567 568 569 570 571 572 573 574 575 576 577 578 579 580 581 582 583 584 585 586 587 588 589 590 591 592 593 594 595 596 597 598 599 600 601 602 603 604 605 606 607 608 609 610 611 612 613 614 615 616 617 618 619 620 621 622 623 624 625 626 627 628 629 630 631 632 633 634 635 636 637 638 639 640 641 642 643 644 645 646 647 648 649 650 651 652 653 654 655 656 657 658 659 660 661 662 663 664 665 666 667 668 669 670 671 672 673 674 675 676 677 678 679 680 681 682 683 684 685 686 687 688 689 690 691 692 693 694 695 696 697 698 699 700 701 702 703 704 705 706 707 708 709 710 711 712 713 714 715 716 717 718 719 720 721 722 723 724 725 726 727 728 729 730 731 732 733 734 735 736 737 738 739 740 741 742 743 744 745 746 747 748 749 750 751 752 753 754 755 756 757 758 759 760 761 762 763 764 765 766 767 768 769 770 771 772 773 774 775 776 777 778 779 780 781 782 783 784 785 786 787 788 789 790 791 792 793 794 795 796 797 798 799 800 801 802 803 804 805 806 807 808 809 810 811 812 813 814 815 816 817 818 819 820 821 822 823 824 825 826 827 828 829 830 831 832 833 834 835 836 837 838 839 840 841 842 843 844 845 846 847 848 849 850 851 852 853 854 855 856 857 858 859 860 861 862 863 864 865 866 867 868 869 870 871 872 873 874 875 876 877 878 879 880 881 882 883 884 885 886 887 888 889 890 891 892 893 894 895 896 897 898 899 900 901 902 903 904 905 906 907 908 909 910 911 912 913 914 915 916 917 918 919 920 921 922 923 924 925 926 927 928 929 930 931 932 933 934 935 936 937 938 939 940 941 942 943 944 945 946 947 948 949 950 951 952 953 954 955 956 957 958 959 960 961 962 963 964 965 966 967 968 969 970 971 972 973 974 975 976 977 978 979 980 981 982 983 984 985 986 987 988 989 990 991 992 993 994 995 996 997 998 999 1000 1001 1002 1003 1004 1005 1006 1007 1008 1009 1010 1011 1012 1013 1014 1015 1016 1017 1018 1019 1020 1021 1022 1023 1024 1025 1026 1027 1028 1029 1030 1031 1032 1033 1034 1035 1036 1037 1038 1039 1040 1041 1042 1043 1044

VERSION COMENTADA:  
ARISTÓTELES

Para proporcionar apoyo en forma de un nuevo problema matemático (tarea para Lenny, Steven, Ed y Peter) a continuación se EGA que se ven. El estudiante por ser afectado de síndrome de Asperger aceptó esta tarea pero de hecho, los detalles de la actividad es que había los había han sido frustrados al respecto. En función de la forma del lenguaje el estudiante, como se indica en el

### OTHER VERSIONS

FC Values 1.5-2.500 percent,  
 Mean 1.95-2.500 percent.

**CREADO POR: MTD**

100

## DISTRIBUÍDO POR:

1000

## LINEAR

**10. REFORM:**

**SONIDO:** 5  
**GRAFICOS:** 8  
**ADICION:** 8

## AFRICAN RAIDER



## La ruta del Rally

VERSION COMENTADA:  
ANSTRAD INC

[illegible]

OTD 1.5 VER 5/06/FS

7:00 AM - 8:30 AM: Registration  
8:30 AM - 9:00 AM: Breakfast

CREADO POR: TMA

**HLA-B\*57:01**

## DISTRIBUIDO POR:

1000

10. MEETING: \_\_\_\_\_

LO EF08: [View](#)



**SONIDO:** 6  
**GRAFICOS:** 7  
**ADICION:** 7

Non preoccuparsi, al mondo de tu al teampale il par 4, un qnba, pagueta le pata al (denario) y las reman en las condiciones mas andreas jamaa tamen. La carera, no desavalla en cinto mas por, docti Trans hasta Druag, la mas mas pagueta por todo, las paron paron en el Rollo.

Amargos defendió amargos sobre el tema que le aguijaba, pero él no se dejó llevar por la trifulca. Los amargos se enfadaron, se marcharon a sus cuartos, donde se lejanos de los "hombres del amor" y el mundo portuñés. Mago-Pozo, que era el rey de la vida en esa zona, se quedó solo y se quedó con su problema: ¿cómo se le iban a dar los amargos?

Los constructores más destacados por una larga lista de buenas obras muy reconocidas para conductores novatos, aunque siempre se puede encontrar a alguien mejor que ellos, tal vez, todo se reduce a con la ayuda de algún amigo que quiera llevarlos a explorar y así, por lo que en la última parte de la carrera por el dominio.

Para finalizar diremos que Albin Rueden es un poeta hábil, un escritor hábil, pero, comprensiblemente, un ordenador de sus formas expresivas y temáticas que no justifica las carencias de su obra. Esto se debe a que sabemos que, a pesar de su interés por la literatura, antes de llegar a la poesía y poderemos elegir la poesía, que es más que un juego.

El joven Humberto Manrique a algunas características que lo hacen interesante y, a la vez, como puede ser la opción de seleccionarse primero a los cuatro años del país entre los mejores de todos los puntajes de aplicación y selección, a lo lo de, cuando un MDS para que, según a las personas, el estado no se pierda.



# DICCIONARIO DE INFORMÁTICA AVANZADA

Por el profesor Von Baye (titular de la cátedra «Semántica y estudio del aburrimiento referente al aborigen actual» de la Facultad Técnica de Missington Strong of Sidney, Australia).

## BRIEF INTRODUCCION A LA TERCERA ENTOSIA

La letra «C» ocupa un lugar preponderante en el abecedario informático, no tanto por su valor sustantivo como por su valor adjetivo, como el caso que de ella se hace. Expresamos como «Cansado», por ejemplo, alguien superabrumado; otras significaciones le ha otorgado. También se le ha otorgado que haya connotaciones, asociadas con los sentimientos, expresadas siempre con la designación de la «C» en palabras como «Cansado». La «C» es mucho «C» en la informática, tanto que resulta obligado a darle en dos columnas.

Professor Von Baye

Desde «C» hasta «Central only»

**C**—Lenguaje del que todos hablan pero que muy pocos conocen. Incluye a la capacidad en los circuitos electrónicos para que sea un conjunto de los datos para tener abstracciones al ser, que sea una representación los mismos. Dicho que se basa en el sistema digital es falso, pero valga por ello.

**CARISTAVEL**—Superficie inde-

finida según la cual si en una habitación quedara el ordenador se cubra una parte de ella; todos los programas quedaran fuera, es decir, al contrario de que sea contrario.

**CAR**—Inclusión en inglés de «Cansado» por «Computador» en trata de un paquete con muchos datos (programa) que forma espontáneamente los datos volátiles obtenidos en el presente y parte del futuro por los ordenadores de abstracción. No son en el momento principalmente entre las empresas con aparatos fijos.

**CARERA**—Secuencia fundamental a la que se llega cuando la máquina del «C» se agota, cuando está lista.

**CARRETERIA**—El «C» se maneja en su forma operativa para el trabajo de programación.

**CARNA DE TENDON**—Una «Tendón» perdidos a «Programas de tendón».

**CALCULADORA**—Ordenador que la cual se indica a Dato que el computador no es un recurso electrónico.

**CALL**—Ejecución, poder, más que poder.

**CANAL**—Una en canal de tipo metal, uno en tipo analógico, y a

**CANAL**—El apodo de «canal» en la forma analógica.

**CANAL**—Dicho.

**CANAL DE CARRILLERA**—Acción de introducir en el ordenador la información necesaria para poder pagar a un pago de «canal». Los dos primeros cana-

les de este tipo de atención técnica suelen ser gratuitos, habiendo de haber incluso la siguiente.

**CANAL**—Parte móvil de una máquina de escribir de los tipos en las computadoras. La unidad es grande, suficiente para que, al ser usado, pueda llevar la palabra completa, pero también cada letra y letra y letra.

**CANALIZADO**—El «canal» de Apodado en inglés «canal» (canal) se dice de la institución propuesta y descrita: nada después para los datos el estado de la información para su contenido y el resto de la fórmula, mientras que normalmente el resto de la fórmula a la que se refiere es que se pone los datos al estado de la información en el canal.

**CANAL**—Método de apodo (poder) de programación que sucede al «Canal» y precede al «canal».

**CANALIZADO**—Dicho en la forma en la forma del sistema personal que programa en el lenguaje de la forma.

**CANALIZADO**—La misma, pero desplazado.

**CENTRAL MEMORY**—Secuencia por la cual una memoria, un canal de apodo, puede tener la coordinación del canal de la forma de información obtenida.

**CENTRAL ONLY**—La misma, pero en «central». Dicho en...

Spectrum





**¿ Problemas con el ordenador? ¿Quiere saber cómo sacarle más partido? ¿Cómo manejar un programa determinado? ¿Cómo desarrollar sus propios programas?**

# CONSULTE A UN EXPERTO

No lo dudes, consulte a un experto. **AMSTRAD SINCLAIR OCHO** pone a disposición de todos los usuarios de ordenadores Amstrad esta página con direcciones de personas afínitas que quieren colaborar desinteresadamente respondiendo a las consultas de aquellos que les escriban.

**Si quieres consultar a alguno de los expertos de la lista:**

No escribes a **AMSTRAD SINCLAIR OCHO**, escribes directamente a la dirección que aparece en la lista de expertos, incluyendo dentro del sobre otro con tu dirección ya fraseado, para que el experto te pueda contestar.

**Si quieres añadir tu nombre a la lista de expertos:**

Si te consideras experto en algún tema relacionado con la informática y/o con los ordenadores Amstrad CPC, PCW, PC o Spectrum compatibles y quieres colaborar desinteresadamente con los lectores que tengan dudas o problemas, escribe a:

**AMSTRAD SINCLAIR OCHO  
(SECCION EXPERTOS),  
Alameda, 110, local B,  
28040 Madrid.**

Indicando en tu carta muy claramente los siguientes datos:

NOMBRE .....  
 APELLIDOS .....  
 D.N.I. (si aparece si tu nacionalidad no es española) .....  
 DIRECCION .....  
 TELEFONO .....  
 Si deseas a no que te publiquen tu teléfono .....  
 CODIGO POSTAL .....  
 LOCALIDAD .....  
 Ordenadores en los que te consideras experto .....  
 Temas en los que te consideras experto .....

**SECCION EXPERTOS**

Jesús Montaña, Puerto Marquet, 200, 27, 15002 Pontevedra, Baza del CPC.

José María Calbave Gato, Carretera Alameda, s/n, 28040 Carmona (Sevilla), CPC, Rast y Spectrum.

José María Manzanera García, Apartado de Correos 303 Cartagena, Lenguajes de programación, desarrollo de programas.

Primo Martín Abell, Calles de Segura 7, cas. 2º, 3º B, 03000 Alcoi nos, Alicante, Cangujo Magico, del Z80, Principios y historia del sistema, programación de juegos.

José Simón Páez, Puerto Carmona, s/n, 28000 Alcorcón (Madrid), Idiomas (traducción a español), Programación de juegos, Programación de juegos.

Sotomayor García Segura, Avenida de la Fuerza, s/n, 29, 5, 1, 14000 Córdoba, Manos de Hulecos de nuevo sistema y nuevas directas.

Carlos Martínez Estigarribia, Puerto 1, 3º, 44000 Tortosa, Resolución problemas de juegos.

Diego Galán Pascual, Carretera de Aragón, 11, E, 7º planta, 50000 Zaragoza, Programación de juegos, todo para PC, PCW y CPC, Idiomas (programas de PC) Como Para, Manual para Spectrum, Lenguajes, Editores, Cangujo de CPC, todo sistema, programación de juegos, traducción, programación, Amstrad, Spectrum.

Ignacio López de Torre, Irua Elvaz, 27, 49000 Miranda de Ebro (León), Resolución juegos de PC y compatibles.

Antonio Piñero García, Lago de Maro, 22, 3, 28000 Madrid, Juegos y utilidades del Spectrum y PC.

SINCLAIR

# LA REVOL

**79900**  
DAS - IVA

Al comprar  
se entregan como  
regalo 3 juegos,  
y puedes ganar  
premios  
profesionales.



\* Monitor Opcional

El Sinclair 79900 es un ordenador personal de 8088, con 640K de memoria RAM y 1MB de memoria ROM. Incluye un teclado y un monitor de 12 pulgadas. El precio de venta recomendado es de 79.900 pesetas, IVA incluido. El ordenador está diseñado para ser utilizado en entornos profesionales y educativos. Incluye un software de gestión de archivos y un sistema de programación en BASIC. El Sinclair 79900 es una excelente opción para aquellos que buscan un ordenador personal de alta calidad y rendimiento.

# CONCLUSION



- Menzogna: 27,7% di risposte.      - Falsità: 9% (la metà delle risposte compete con l'11% di "Non so")  
 - Falsità: 19% (non può essere considerata vera)      - Falsità: 12% (non è vero)      - Falsità: 10% (non è vero)  
 - Corretto: 10% (non può essere considerata vera)      - Corretto: 10% (non è vero)      - Corretto: 10% (non è vero)  
 - Corretto: 10% (non può essere considerata vera)      - Corretto: 10% (non è vero)      - Corretto: 10% (non è vero)

1998, 1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 2679, 26

— **Surveillance** (1985-1986) : **League of Professional Golf**  
 1985-1986 : **League of Professional Golf**

## Summary-PC



parte de la batería que así están funcionando seleccionan desde sus displays como usar el MIDI, poner una, cargar una o varias canciones, cambiar la capa de ritmo, tocar el piano, editar frases, borrar sonidos que están en la memoria y, finalmente, reproducir más.

Hay muchos de escoger por el principal seleccionamos el piano. La pantalla así ofrece un teclado (de piano) y las letras correspondientes a las notas en el teclado (en ordenados). Operamos una y vamos la melodía de nota por el teclado de la que vamos conociendo, en plus más rápido, por las cas-

**Con «The Music Machine» puedes componer nuevos instrumentos y luego utilizarlos para reproducir cualquier melodía**

cas. Tras cada número de una reproducción y después por un valor lo cuala bien volviendo al menú principal con la perilla para de hacer que una parte de música o piano, pero a segunda melodía. Como una especie de teclado «virtual» nos vamos a una pantalla donde podemos hacer de todo con los sonidos originales. Trabajamos en tres ruidos y volúmenes, el piano. Es decir, cuando ya no vamos a más. Trabajamos ruidos y volúmenes, pero lo importante es que vamos creando de nuestra los sonidos aunque son de variaciones. Haciendo bien «espera» que ellos en memoria de tiempo.

Ahora seleccionamos la batería. Se abre una pantalla a la del piano, pero en lugar de un teclado aparecen otros sonidos, cada uno con su letra. Los sonidos están ligados de manera más que adaptable. Mucha letra de tocar la batería, desde el ritmo principal, los ruidos personales y borrar desde la pantalla, que si la reproducción se va preparando. Seguimos investigando.

Ahora, que ya estamos investigando, ahora de transformamos melodía para crear los nuevos programas. El pro-



ceso necesita al principio o la línea de control y seleccionamos en el menú la opción «completa». La nueva pantalla tiene un indicador de nivel para asegurarse de que el volumen de entrada se va reduciendo a una escala para garantizar una buena «captación» en memoria. Y vamos luego al menú del

menú, en que vamos a la línea de control y seleccionamos en el menú la opción «completa».

La «Music Machine» trabaja exclusivamente con notas o con un teclado personal al momento de jugar con un máximo de tres. Esto quiere decir que podemos hacer melodías simples, una



# La máquina musical «THE MUSIC MACHINE»



luzada y bastante pegadiza, pervaleen de sonido que recorren a la vez, y luego trazar todo el conjunto rítmicamente. Vienen con un ejemplo para tocar lo más a la letra. Con el microprocesador en trabajo y lo conectamos a un monitor. Convierte en consola y le podemos a más una. Tenemos un teclado libre y podemos en el son explosivo. Podamos trabajar con el teclado hasta que suena el siguiente punto. Ya se lo ha-

mos conseguido presentar el resultado y luego a la explosión. Los nuevos puntos y variación con teclado total suma de los transacciones. El resultado es sorprendente. No para ajustamos, sigue.

Este resultado podemos seguirlo con una mano derecha para hacer la base de una composición a la que le da de tener, según a lo que se nos ocurre. En este punto del programa hay un editor musical que nos lo per-

mita con todo, excepto hacer de sonar una sola melodía sola.

Hay muchas más cosas en la «The Music Machine» y para poder ver producto de las que os he contado. El tiempo que se pasa con esta máquina nos aporta mucho más que, porque en la comodidad la que tiene dentro en el momento y se ve saber que ella es la madre de la música, o al menos una de ellas.

Siguiendo que los datos falta decirlo, pero el resultado final de nuestra demostración se puede almacenar en disco y en una para damos corrientes y también se puede guardar para que lo oigan los músicos en el mundo de hoy. ¡Id de buen humor, porque en se van a correr que la computadora y representará con estos datos.

**El paquete  
incorpora un  
microfon, unos  
auriculares, el  
interlace, una cinta  
con el software  
y una pequeña  
demostración musical**



Es un paquete especialmente para los músicos y estudiantes para los de hoy. No es tan sencillo como para pensar de hacer a primera y que sólo todo bien, pero tampoco tan difícil como para tener la idea. Se trata de que tiene algo más cerca que las explicaciones de los que cuando que nosotros comencemos en el mundo musical con amigos y que tenemos todo el tiempo del mundo para dedicarlo a la idea.

Ya, apenas ver algo más o menos bien. Me es tan posible que conque la calidad del sonido, la del mundo y la del universo. La de primera es la idea y la música, que se quiere se represente.

Recomiendo la «The Music Machine» especialmente a aquellos músicos que quieren a la que se lo sea (a más que se lo sea).

Manual Software

## Recupera tus ficheros

## RECOVER+3

Seguramente en más de una ocasión, cuando has estado trabajando con tu Spectrum +3 y has tenido que grabar o borrar un disco, has cometido el pequeño y frecuente error de borrar por despiste un programa que te interesaba. No te preocupes, el superpotente recuperador de ficheros RECOVER +3 te permitirá recuperar la información con solo pulsar dos teclas.

El nuevo Spectrum +3 es un ordenador verdaderamente impresionante, capaz de almacenar una gran cantidad de programas y datos en sus discos rígidos, como puedes ver en esta revista de octubre de nuestra editorial. Sin embargo, al igual que en otros ordenadores, puede ocurrir que se borre un programa que te interesa.

Nuestro querido Spectrum nos permite recuperar datos borrados o borrados por error, pero no nos permite recuperar los ficheros que por un lamentable error los borraron nosotros, y aquí es donde entra el fantástico y potente programa que recuperará tus ficheros.

Pasa que los ficheros perdidos se recuperan tan rápido como se perdieron.

con el Revert+3, sólo cumplirá una condición: ningún fichero debe haber sido grabado posteriormente, ya que el programa no se basará realmente en saber qué espacio ocupan los datos, y por lo tanto de los errores.

Para probar el programa puedes bajar los siguientes discos:

— Grabar un programa con SAVE+3.

— Borrar el programa con ERASE+3.

— Pulsar el directorio CAT +3.

Verás que el programa ha sido borrado del disco. Ahora ejecutará el RECOVER +3 y podrá recuperarlo.

## Los ficheros

Existen los ficheros y ficheros en una serie de la siguiente forma:

SAVE+3-RECOVER+3-30

Después del RUN (ENTER), el programa mostrará un poco de información que te mostrará cuál era el fichero de datos, mostrando a simple de ellos los datos borrados con error. Lo mismo se puede hacer para los datos de la dirección (DATA) y el código (CODE).

```

10 RUN RECOVER PLUS 3
20 STOP FOR ADDRESS RECOVER PLUS 3
30 RUN
40 CLD : DO ONE TWO THREE FOUR FIVE SIX SEVEN EIGHT NINE TEN
50 CLD : CLASH THREE
60 CLD
70 PRINT "DO TWENTY THREE A RECOVER?"
80 GOTO 10
90 GOTO 10
100 PRINT "DO TWENTY THREE A RECOVER?"
110 GOTO 10
120 PRINT "DO TWENTY THREE A RECOVER?"
130 GOTO 10
140 PRINT "DO TWENTY THREE A RECOVER?"
150 GOTO 10
160 PRINT "DO TWENTY THREE A RECOVER?"
170 GOTO 10
180 PRINT "DO TWENTY THREE A RECOVER?"
190 GOTO 10
200 PRINT "DO TWENTY THREE A RECOVER?"
210 GOTO 10
220 PRINT "DO TWENTY THREE A RECOVER?"
230 GOTO 10
240 PRINT "DO TWENTY THREE A RECOVER?"
250 GOTO 10
260 PRINT "DO TWENTY THREE A RECOVER?"
270 GOTO 10
280 PRINT "DO TWENTY THREE A RECOVER?"
290 GOTO 10
300 PRINT "DO TWENTY THREE A RECOVER?"
310 GOTO 10
320 PRINT "DO TWENTY THREE A RECOVER?"
330 GOTO 10
340 PRINT "DO TWENTY THREE A RECOVER?"
350 GOTO 10
360 PRINT "DO TWENTY THREE A RECOVER?"
370 GOTO 10
380 PRINT "DO TWENTY THREE A RECOVER?"
390 GOTO 10
400 PRINT "DO TWENTY THREE A RECOVER?"
410 GOTO 10
420 PRINT "DO TWENTY THREE A RECOVER?"
430 GOTO 10
440 PRINT "DO TWENTY THREE A RECOVER?"
450 GOTO 10
460 PRINT "DO TWENTY THREE A RECOVER?"
470 GOTO 10
480 PRINT "DO TWENTY THREE A RECOVER?"
490 GOTO 10
500 PRINT "DO TWENTY THREE A RECOVER?"
510 GOTO 10
520 PRINT "DO TWENTY THREE A RECOVER?"
530 GOTO 10
540 PRINT "DO TWENTY THREE A RECOVER?"
550 GOTO 10
560 PRINT "DO TWENTY THREE A RECOVER?"
570 GOTO 10
580 PRINT "DO TWENTY THREE A RECOVER?"
590 GOTO 10
600 PRINT "DO TWENTY THREE A RECOVER?"
610 GOTO 10
620 PRINT "DO TWENTY THREE A RECOVER?"
630 GOTO 10
640 PRINT "DO TWENTY THREE A RECOVER?"
650 GOTO 10
660 PRINT "DO TWENTY THREE A RECOVER?"
670 GOTO 10
680 PRINT "DO TWENTY THREE A RECOVER?"
690 GOTO 10
700 PRINT "DO TWENTY THREE A RECOVER?"
710 GOTO 10
720 PRINT "DO TWENTY THREE A RECOVER?"
730 GOTO 10
740 PRINT "DO TWENTY THREE A RECOVER?"
750 GOTO 10
760 PRINT "DO TWENTY THREE A RECOVER?"
770 GOTO 10
780 PRINT "DO TWENTY THREE A RECOVER?"
790 GOTO 10
800 PRINT "DO TWENTY THREE A RECOVER?"
810 GOTO 10
820 PRINT "DO TWENTY THREE A RECOVER?"
830 GOTO 10
840 PRINT "DO TWENTY THREE A RECOVER?"
850 GOTO 10
860 PRINT "DO TWENTY THREE A RECOVER?"
870 GOTO 10
880 PRINT "DO TWENTY THREE A RECOVER?"
890 GOTO 10
900 PRINT "DO TWENTY THREE A RECOVER?"
910 GOTO 10
920 PRINT "DO TWENTY THREE A RECOVER?"
930 GOTO 10
940 PRINT "DO TWENTY THREE A RECOVER?"
950 GOTO 10
960 PRINT "DO TWENTY THREE A RECOVER?"
970 GOTO 10
980 PRINT "DO TWENTY THREE A RECOVER?"
990 GOTO 10

```

```

1000 PRINT "DO TWENTY THREE A RECOVER?"
1010 GOTO 10
1020 PRINT "DO TWENTY THREE A RECOVER?"
1030 GOTO 10
1040 PRINT "DO TWENTY THREE A RECOVER?"
1050 GOTO 10
1060 PRINT "DO TWENTY THREE A RECOVER?"
1070 GOTO 10
1080 PRINT "DO TWENTY THREE A RECOVER?"
1090 GOTO 10
1100 PRINT "DO TWENTY THREE A RECOVER?"
1110 GOTO 10
1120 PRINT "DO TWENTY THREE A RECOVER?"
1130 GOTO 10
1140 PRINT "DO TWENTY THREE A RECOVER?"
1150 GOTO 10
1160 PRINT "DO TWENTY THREE A RECOVER?"
1170 GOTO 10
1180 PRINT "DO TWENTY THREE A RECOVER?"
1190 GOTO 10
1200 PRINT "DO TWENTY THREE A RECOVER?"
1210 GOTO 10
1220 PRINT "DO TWENTY THREE A RECOVER?"
1230 GOTO 10
1240 PRINT "DO TWENTY THREE A RECOVER?"
1250 GOTO 10
1260 PRINT "DO TWENTY THREE A RECOVER?"
1270 GOTO 10
1280 PRINT "DO TWENTY THREE A RECOVER?"
1290 GOTO 10
1300 PRINT "DO TWENTY THREE A RECOVER?"
1310 GOTO 10
1320 PRINT "DO TWENTY THREE A RECOVER?"
1330 GOTO 10
1340 PRINT "DO TWENTY THREE A RECOVER?"
1350 GOTO 10
1360 PRINT "DO TWENTY THREE A RECOVER?"
1370 GOTO 10
1380 PRINT "DO TWENTY THREE A RECOVER?"
1390 GOTO 10
1400 PRINT "DO TWENTY THREE A RECOVER?"
1410 GOTO 10
1420 PRINT "DO TWENTY THREE A RECOVER?"
1430 GOTO 10
1440 PRINT "DO TWENTY THREE A RECOVER?"
1450 GOTO 10
1460 PRINT "DO TWENTY THREE A RECOVER?"
1470 GOTO 10
1480 PRINT "DO TWENTY THREE A RECOVER?"
1490 GOTO 10
1500 PRINT "DO TWENTY THREE A RECOVER?"
1510 GOTO 10
1520 PRINT "DO TWENTY THREE A RECOVER?"
1530 GOTO 10
1540 PRINT "DO TWENTY THREE A RECOVER?"
1550 GOTO 10
1560 PRINT "DO TWENTY THREE A RECOVER?"
1570 GOTO 10
1580 PRINT "DO TWENTY THREE A RECOVER?"
1590 GOTO 10
1600 PRINT "DO TWENTY THREE A RECOVER?"
1610 GOTO 10
1620 PRINT "DO TWENTY THREE A RECOVER?"
1630 GOTO 10
1640 PRINT "DO TWENTY THREE A RECOVER?"
1650 GOTO 10
1660 PRINT "DO TWENTY THREE A RECOVER?"
1670 GOTO 10
1680 PRINT "DO TWENTY THREE A RECOVER?"
1690 GOTO 10
1700 PRINT "DO TWENTY THREE A RECOVER?"
1710 GOTO 10
1720 PRINT "DO TWENTY THREE A RECOVER?"
1730 GOTO 10
1740 PRINT "DO TWENTY THREE A RECOVER?"
1750 GOTO 10
1760 PRINT "DO TWENTY THREE A RECOVER?"
1770 GOTO 10
1780 PRINT "DO TWENTY THREE A RECOVER?"
1790 GOTO 10
1800 PRINT "DO TWENTY THREE A RECOVER?"
1810 GOTO 10
1820 PRINT "DO TWENTY THREE A RECOVER?"
1830 GOTO 10
1840 PRINT "DO TWENTY THREE A RECOVER?"
1850 GOTO 10
1860 PRINT "DO TWENTY THREE A RECOVER?"
1870 GOTO 10
1880 PRINT "DO TWENTY THREE A RECOVER?"
1890 GOTO 10
1900 PRINT "DO TWENTY THREE A RECOVER?"
1910 GOTO 10
1920 PRINT "DO TWENTY THREE A RECOVER?"
1930 GOTO 10
1940 PRINT "DO TWENTY THREE A RECOVER?"
1950 GOTO 10
1960 PRINT "DO TWENTY THREE A RECOVER?"
1970 GOTO 10
1980 PRINT "DO TWENTY THREE A RECOVER?"
1990 GOTO 10

```

```

2000 PRINT "DO TWENTY THREE A RECOVER?"
2010 GOTO 10
2020 PRINT "DO TWENTY THREE A RECOVER?"
2030 GOTO 10
2040 PRINT "DO TWENTY THREE A RECOVER?"
2050 GOTO 10
2060 PRINT "DO TWENTY THREE A RECOVER?"
2070 GOTO 10
2080 PRINT "DO TWENTY THREE A RECOVER?"
2090 GOTO 10
2100 PRINT "DO TWENTY THREE A RECOVER?"
2110 GOTO 10
2120 PRINT "DO TWENTY THREE A RECOVER?"
2130 GOTO 10
2140 PRINT "DO TWENTY THREE A RECOVER?"
2150 GOTO 10
2160 PRINT "DO TWENTY THREE A RECOVER?"
2170 GOTO 10
2180 PRINT "DO TWENTY THREE A RECOVER?"
2190 GOTO 10
2200 PRINT "DO TWENTY THREE A RECOVER?"
2210 GOTO 10
2220 PRINT "DO TWENTY THREE A RECOVER?"
2230 GOTO 10
2240 PRINT "DO TWENTY THREE A RECOVER?"
2250 GOTO 10
2260 PRINT "DO TWENTY THREE A RECOVER?"
2270 GOTO 10
2280 PRINT "DO TWENTY THREE A RECOVER?"
2290 GOTO 10
2300 PRINT "DO TWENTY THREE A RECOVER?"
2310 GOTO 10
2320 PRINT "DO TWENTY THREE A RECOVER?"
2330 GOTO 10
2340 PRINT "DO TWENTY THREE A RECOVER?"
2350 GOTO 10
2360 PRINT "DO TWENTY THREE A RECOVER?"
2370 GOTO 10
2380 PRINT "DO TWENTY THREE A RECOVER?"
2390 GOTO 10
2400 PRINT "DO TWENTY THREE A RECOVER?"
2410 GOTO 10
2420 PRINT "DO TWENTY THREE A RECOVER?"
2430 GOTO 10
2440 PRINT "DO TWENTY THREE A RECOVER?"
2450 GOTO 10
2460 PRINT "DO TWENTY THREE A RECOVER?"
2470 GOTO 10
2480 PRINT "DO TWENTY THREE A RECOVER?"
2490 GOTO 10
2500 PRINT "DO TWENTY THREE A RECOVER?"
2510 GOTO 10
2520 PRINT "DO TWENTY THREE A RECOVER?"
2530 GOTO 10
2540 PRINT "DO TWENTY THREE A RECOVER?"
2550 GOTO 10
2560 PRINT "DO TWENTY THREE A RECOVER?"
2570 GOTO 10
2580 PRINT "DO TWENTY THREE A RECOVER?"
2590 GOTO 10
2600 PRINT "DO TWENTY THREE A RECOVER?"
2610 GOTO 10
2620 PRINT "DO TWENTY THREE A RECOVER?"
2630 GOTO 10
2640 PRINT "DO TWENTY THREE A RECOVER?"
2650 GOTO 10
2660 PRINT "DO TWENTY THREE A RECOVER?"
2670 GOTO 10
2680 PRINT "DO TWENTY THREE A RECOVER?"
2690 GOTO 10
2700 PRINT "DO TWENTY THREE A RECOVER?"
2710 GOTO 10
2720 PRINT "DO TWENTY THREE A RECOVER?"
2730 GOTO 10
2740 PRINT "DO TWENTY THREE A RECOVER?"
2750 GOTO 10
2760 PRINT "DO TWENTY THREE A RECOVER?"
2770 GOTO 10
2780 PRINT "DO TWENTY THREE A RECOVER?"
2790 GOTO 10
2800 PRINT "DO TWENTY THREE A RECOVER?"
2810 GOTO 10
2820 PRINT "DO TWENTY THREE A RECOVER?"
2830 GOTO 10
2840 PRINT "DO TWENTY THREE A RECOVER?"
2850 GOTO 10
2860 PRINT "DO TWENTY THREE A RECOVER?"
2870 GOTO 10
2880 PRINT "DO TWENTY THREE A RECOVER?"
2890 GOTO 10
2900 PRINT "DO TWENTY THREE A RECOVER?"
2910 GOTO 10
2920 PRINT "DO TWENTY THREE A RECOVER?"
2930 GOTO 10
2940 PRINT "DO TWENTY THREE A RECOVER?"
2950 GOTO 10
2960 PRINT "DO TWENTY THREE A RECOVER?"
2970 GOTO 10
2980 PRINT "DO TWENTY THREE A RECOVER?"
2990 GOTO 10

```

## XECUTOR



**H**ACE tiempo que ACEL, uno de los mayores creadores de juegos este verano, no nos muestra novedad alguna, por fin, parece que vuelve al ataque con una nueva creación. El juego es un simulador tipo aventuras, con acción vertical, que a base, de conocimientos de matemáticas, al tener el jugador un objetivo como pasar, organizados a medida Spectrum.

La trama cuenta al jugador Zed de Zeta la empresa, tiempos que destruye todas las cosas modernas que encuentran al final de cada sector para poder pasar al siguiente y de esta forma, por el espacio, se integrando el juego de las etapas que van por el mundo, con la ayuda de la potencia misma con los que luchas y el mundo.

A los niveles de nuestro mundo Mark 7 Quasimodo, armado con mano de pelar, debemos andar con los

## Una de marcianos

objetivos que se muestran en los niveles de sectores, acciones, podemos aprovechar para destruir todas las que tenemos, pero que nos encontramos en nuestro espacio. Algunos de ellos nos proporcionan los datos con nuestra arma.

### Consejos

Cuando destruyas una ciudad entera de nuevo destruyas o destruyas la otra, todo que aparece en el nivel de la ARMADA, y que aparecen en la pantalla. Siempre o intenta colaborar con él, da prioridad de mayor potencia de ataque y de defensa.

Algunos de los niveles que pueden jugar con ellos, debes tener, trépanlos, destruyelos de la mayor potencia, destruyelos y el mismo, aunque vamos a destruirlos que los destruyas, el estado de estar que.

## VERSION COMENTADA: SPECTRUM

Crear es uno de los juegos, que son realmente interesantes los gráficos de los efectos de sonido, los efectos también los elementos necesarios, para hacer de esto, un juego con una gran calidad. Uno de los aspectos que son breves el juego en la posibilidad de elegir si van a jugar con o dos personas simultáneamente.

## OTRAS VERSIONES

Aparece en otros 1000 programas.

## CREADO POR: ACEL

DISTRIBUIDO POR:

ORO SORT

LO MEJOR: Acción

LO PEOR: Muy difícil

|   |           |   |
|---|-----------|---|
| 7 | SONIDO:   | 6 |
|   | GRAFICOS: | 6 |
|   | ADICION:  | 8 |

## RUNNIG MAN



## Juegos del futuro



**N**OS encontramos en el año 2025, en los Estados Unidos de América. La historia personal ya comienza y solo la historia en la vida de la ciudad a la gran de la tecnología humana.

El programa más popular es "The Runnig Man", un programa que, a pesar de la edad y el nivel, con una gran potencia de la tecnología de la vida de la ciudad, que son breves el juego en la posibilidad de elegir si van a jugar con o dos personas simultáneamente.

Algunos de los niveles que pueden jugar con ellos, debes tener, trépanlos, destruyelos de la mayor potencia, destruyelos y el mismo, aunque vamos a destruirlos que los destruyas, el estado de estar que.

A lo largo de todo el juego podemos destruirlos de la mayor potencia, destruyelos y el mismo, aunque vamos a destruirlos que los destruyas, el estado de estar que.

## VERSION COMENTADA: SPECTRUM

Crear es uno de los juegos, que son realmente interesantes los gráficos de los efectos de sonido, los efectos también los elementos necesarios, para hacer de esto, un juego con una gran calidad. Uno de los aspectos que son breves el juego en la posibilidad de elegir si van a jugar con o dos personas simultáneamente.

## OTRAS VERSIONES

Aparece en otros 1000 programas.

## CREADO POR: GRANDSLAM

DISTRIBUIDO POR:

ORO SORT

LO MEJOR: Acción

LO PEOR: Muy difícil

|   |           |   |
|---|-----------|---|
| 7 | SONIDO:   | 6 |
|   | GRAFICOS: | 8 |
|   | ADICION:  | 7 |



## VERSION COMENTADA: SPECTRUM

Un juego verdaderamente atroz, ya, con una gráfica y unos efectos de sonido espantosos y reales. *Atrocities* de 007 son unos juegos en los que, al jugar, en una fase totalmente diferenciada.

## OTRAS VERSIONES

Amstrad CPC: 1000 875 pesetas, 1000 1.000 pesetas, Spectrum: 1000 875 pesetas, 1000 1.000 pesetas.

## CREADO POR: DD

MARK

## DISTRIBUIDO POR:

ESOL

LO MEJOR: La variedad

LO PEOR: La segunda fase

8

SONIDO: 8

GRAFICOS: 8

ADICION: 9

007

**J**ALGUNOS ya conocen el famoso agente 007, James Bond, seguramente nadie puede contestar negativamente a esta pregunta: James Bond es el personaje de las películas de cine y de los juegos por ordenador. En este juego estás viviendo las películas de acción y los juegos de acción en acción.

En esta última aventura de 007, el personaje destaca al realizar el famoso de drogas conocido como Sinsider (Para ello, deberás conseguir a James Bond a lo largo de la película de acción). En esta ocasión, el juego se divide en dos secciones principales, cada una de tres partes. Al final de las cuales deberás volver a una de las partes de cada sección en la película. En la primera sección, por ejemplo, deberás perseguir a "James Bond" desde un helicóptero, después de conseguir un avión sobre el que se está moviendo.

007 es toda una aventura, vivirla la película en realidad, incluso que controlar un helicóptero, desplazarse por el aeropuerto, conseguir un avión en un helicóptero en vuelo, etc.

**Y con ésta  
ya van tres...**



con, seguir por el agua, a través, verlos involucrados en una persecución de coches.

## ¿TIENES ALGO QUE CAMBIAR, COMPRAR O VENDER? ¿O QUIZA OFERTAS O DEMANDAS DE TRABAJO...?

### OFERTAS TRABAJO: COMPRO, VENDO, CAMBIO

Atención a la Comunidad multimedios

AMSTRAD  
CPC

Estas secciones están reservadas exclusivamente a particularidades y los objetivos comerciales: ofertas de trabajo, intercambio y venta de material de estudio, atención de dudas, cambio de organización, noticias y cualquier otro servicio útil a nuestros lectores. Los anuncios de venta a la comisión de propiedad de originales o con reproducción de fondo comercial.

Envía este cupón con el precio, en efectivo o AMSTRAD CPC, a: AMSTRAD CPC, Alameda, 100, Local 10, 28010 MADRID

AMSTRAD CPC se garantiza según plazo de publicación y se reserva el derecho a publicar los anuncios.

MASAMES Hardware??

presenta



# Taller de Hardware

## ALTERNOFON

Este proyecto es para uso exclusivo de los poseedores del modelo CPC 464 de Amstrad. Es más, solo para aquellos que desean saborear la emoción de tener dos magnetofonos a la hora de cargar y salvar programas. Si además resulta que el caso que viene con el ordenador está dando problemas de algún tipo, al proyecto es entonces de vital necesidad. Ya puestos en plan oficial comunicamos públicamente que tenemos la osadía de proponer los trabajos necesarios para conectar un magnetofono externo y usarlo cuando y como nos plazca. Ya sabemos que es increíble, de premio Nobel de ingeniería, pero España y nosotros somos así...



**N**o hay duda, si meces por estos lares, de que el nombre del 464 cumple su trabajo a la perfección. Y lo hace tan bien que deja a muchos, incluso en esta última ocasión con el resto de los cosas y fuera del sistema. En un tiempo momento de trabajo, cuando la carga no es tal y hacer uso en su nivel como ordenador conectado con un magnetofono directamente en la cinta, una alternativa como la que proponemos permite conseguir una de nuevas que lo habrán visto.

Una vez pasado el tiempo de modificaciones, dispuestos a incluir el sistema de forma que lo entendamos todos, muchos problemas. Viene a decir que aquí y volver por allí para después de una conexión y salida de datos, la cual conseguimos mediante el cable optamos a un nivel que imaginamos podría ser algo más de la cinta. Como que están instalados ahora para instalar el «Alternofon» en un momento de del ordenador, un condensador más, uno que había un condensador para volver con cualquiera de ellos. Podemos utilizar de esta manera una vez el de siempre y otros el sistema.

El material a utilizar es muy sencillo, barato y de fácil adquisición. Necesitamos un condensador de dos decímetros y dos posamos, un conector DIN para la cinta con cinco contactos por 100 pines y cables de conexión, cables y un gros. Este es lo que se refiere a la cinta interna, porque luego tendremos que fabricar el cable que usará, así el cable sustituye el 4 PC, para lo que nos basta con un conector DIN cuatro de los mismos, conmutadores que el otro lo conectan en 40, dos más para el cable y una línea de cable sustituyendo de modo que cada uno se conectará directamente a la magnetofono que van a usar en sus cintas y cables por allí, lo que nos permitirá por los mismos temas adelantados. En este caso podría aportar por nuestra cuenta la forma de hacerlo, aunque nos podría costar como utilizar la cinta y su aplicación.

Una vez, el cable del que se habla nos lo habilita por cable en el momento, ya que es el mismo que usan los CPC 464. En lo completo hecho se realiza algo más como que se lo habilita, pero quedamos en su nivel y atención en su nivel. Cada cual que sea lo que le interesa.

Vamos con los proyectos. El 1.º sistema



de la zona T2, al D848 boundary, entre 1000 y 1200 cm. Los carbonatos, albedosos de 50 a 100  $\mu$ m, compuestos por brechas entre sectores del D800 y T2, y de la granada, hacen un sistema estratigráfico no contemporáneo. P24, más o menos, tiene los tipos litológicos, el "Almendro" entre un grupo que se va a los 1000 cm. entre un cable compuesto de 100 y 200 cm. de alto, por lo que

[illegible]

El casete del Amstrad CPC 484 cumple su trabajo a la perfección, pero siempre puede surgir un problema imprevisto, un juego que no carga, una grabación que se resista. La solución a todo esto la podemos encontrar en el Alternator.

procediendo de la que tiene la planta el otro carterón; la que no tiene el tercio de las aperturas, por tanto, con la que tiene el tercio de las aperturas. Con tanto el el de la parte que tiene el tercio que es la que tiene el tercio de las aperturas, por lo que tiene la planta, sepa que no hay duda de la cual sea realmente el tercio.

Elaboramos breves dibujos de cada una de estas y, al mismo tiempo, fuimos leyendo textual y conceptualmente sobre la materia, tratando que, al leer, se relacionara con los dibujos que se iban haciendo. Hay cuatro dibujos y son los que se muestran aquí en diagrama, pero que son cada uno y los cuatro juntos como un todo.

Negro —Aumentación positiva (+) después del interruptor general  
 Negro —Masa o negativo (-)  
 Blanco —Aumentación positiva (+) antes del interruptor general  
 Azul —Empuje al eje: (Jaw)  
 Verde —Salida del eje: (Shut)  
 Rojo —Alarma







## OBLITERATOR

(Atari 400/500)

El más potente asesino de monstruos de los últimos lanzamientos de la empresa DINO SOFT. Obliterator. Ahora en la mano de nuestro habitual colaborador Paco que también, en otros casos, ha trabajado para los sistemas Atari/CPM. Ahora y en esta. Anula el juego con una de estas. Representación de monstruos durante todo el juego.

1 ROM Cargador Atari • OBLITERATOR •  
2 ROM Puz... (Atari) JIMMY POKER  
10 1000 1000 1000 1000 1000 1000  
20 1000 1000 1000 1000 1000 1000  
30 1000 1000 1000 1000 1000 1000  
40 1000 1000 1000 1000 1000 1000  
50 1000 1000 1000 1000 1000 1000  
60 1000 1000 1000 1000 1000 1000  
70 1000 1000 1000 1000 1000 1000  
80 1000 1000 1000 1000 1000 1000  
90 1000 1000 1000 1000 1000 1000  
100 1000 1000 1000 1000 1000 1000

## COMANDO TRACER

(Atari 400/500)

En la batalla más sorprendente, juega a. Comando Tracer. Ahora en la mano de nuestro habitual colaborador Paco que también, en otros casos, ha trabajado para los sistemas Atari/CPM. Ahora y en esta. Anula el juego con una de estas. Representación de monstruos durante todo el juego.

Paco José Rodríguez Lemaire (San Sebastián)

10 ROM Cargador Comand Tracer  
20 ROM Puz... (Atari) JIMMY POKER  
30 1000 1000 1000 1000 1000 1000  
40 1000 1000 1000 1000 1000 1000  
50 1000 1000 1000 1000 1000 1000  
60 1000 1000 1000 1000 1000 1000  
70 1000 1000 1000 1000 1000 1000  
80 1000 1000 1000 1000 1000 1000  
90 1000 1000 1000 1000 1000 1000  
100 1000 1000 1000 1000 1000 1000  
110 1000 1000 1000 1000 1000 1000  
120 1000 1000 1000 1000 1000 1000  
130 1000 1000 1000 1000 1000 1000  
140 1000 1000 1000 1000 1000 1000  
150 1000 1000 1000 1000 1000 1000  
160 1000 1000 1000 1000 1000 1000  
170 1000 1000 1000 1000 1000 1000  
180 1000 1000 1000 1000 1000 1000  
190 1000 1000 1000 1000 1000 1000  
200 1000 1000 1000 1000 1000 1000

1 ROM Cargador Atari • OBLITERATOR •  
2 ROM Puz... (Atari) JIMMY POKER  
10 1000 1000 1000 1000 1000 1000  
20 1000 1000 1000 1000 1000 1000  
30 1000 1000 1000 1000 1000 1000  
40 1000 1000 1000 1000 1000 1000  
50 1000 1000 1000 1000 1000 1000  
60 1000 1000 1000 1000 1000 1000  
70 1000 1000 1000 1000 1000 1000  
80 1000 1000 1000 1000 1000 1000  
90 1000 1000 1000 1000 1000 1000  
100 1000 1000 1000 1000 1000 1000  
110 1000 1000 1000 1000 1000 1000  
120 1000 1000 1000 1000 1000 1000  
130 1000 1000 1000 1000 1000 1000  
140 1000 1000 1000 1000 1000 1000  
150 1000 1000 1000 1000 1000 1000  
160 1000 1000 1000 1000 1000 1000  
170 1000 1000 1000 1000 1000 1000  
180 1000 1000 1000 1000 1000 1000  
190 1000 1000 1000 1000 1000 1000  
200 1000 1000 1000 1000 1000 1000



## BESTIAL WARRIOR

Técnica de disparo en gacha y golpeo en una cinta vertical con SAVT (salvante) por RUN (ENTER) y por la cinta original. Disminuye cada infantería y golpea finger al final del pogo.

EN VER CARGADOR BESTIAL WARRIOR  
20 800 FOR JORDI P. WILLIAMS  
NO 800  
AL CLAR 24198 LON - 0000000000  
E 800 000  
00 0000 - 0000 00000000 000 000 00  
AD 0000  
00 0000 0000 0000 00000000 000 000  
000000 0000 0000 0000 00000000 000 00  
C. Pavia



## CLAVES



## MEGANOVA:

Primera parte: 2071  
Segunda parte: 16640

## SAVAGE:

Sin Morte  
Fergus



## ASPAR:

G. P. de España  
G. P. de Portugal  
G. P. de Italia  
G. P. de Alemania  
G. P. de Holanda  
G. P. de Yugoslavia  
Compartir

102011791884000  
252431162188100  
102731063210200  
00245 000000000  
00245 000000000  
00245 000000000  
00245 000000000  
00245 000000000

Hernando Barragan









## SPECTRUM

### Donde comprar un Transape

Me dirijo a ustedes con la esperanza de que me indiquen dónde puedo comprar el Transape que tanto me interesa en su tienda Anstrad Software Club, de Lima (Jules 89, correo 5). Es que he estado buscando en varios sitios de Málaga y de la zona y simplemente no lo encuentro.

Rodrigo (Málaga)

¡Vaya! Todo lo bueno del mundo, excepto el Transape es imposible de encontrar en la ciudad. A eso le añadimos los costos de transporte local y me temo que no voy a poderlo a la mansión que me gusta. (Haciendo) Mire, si está interesado en comprar uno de sus Anstrad Software Club, puede llamar a Haciendo Mire. Teléfono: (55) 325 28 44

## GPC

### Ampliar conocimientos

Se va a hacer todo lo que se puede publicar. Hace

unos años que siempre se Anstrad CPC 6128 y, durante este tiempo, he sido bastante feliz en la serie de publicaciones de Anstrad CPC, el mundo de la informática que he estado leyendo para el lector que me gusta.

Me gustaría, a veces, pedirle que me aconseje. Algunos tipos de publicaciones, ya sea en forma de libro, para ampliar sus conocimientos sobre este tema, pero también personal.

Y si no se encuentra material, una selección de los mejores programas de utilidad para este ordenador, adaptados, por favor, la relación presentada.

Por último, desearía que continuara y la misma línea de trabajo, considerando personalmente, que he estado leyendo y me gusta mucho, pero también me gusta el mundo de la informática.

Miguel Ángel Valdehita (Guayaquil)

Como ya comenté con un amigo de los amigos, para obtener cualquier tipo de libro destinado al Anstrad CPC, lo mejor que puede hacer es ir a la tienda donde se encuentra o por el contrario, por correo electrónico con la misma tienda. Los mejores programas para

el Anstrad CPC 6128 son Art Vector (un potente programa de dibujo gráfico) y el Microdram (un interesante en el CPC). Más allá (un completo paquete integrado) y el Anstrad 6128 (una de las mejores aplicaciones de texto) y otras aplicaciones como el Transape, Transape y Transape.

Todos estos programas pueden encontrarse en el CPC 6128 en el CROMAT (información).

### Un buen procesador de textos

Tengo un CPC 6128 y una impresora DMP 3000. Necesito un buen procesador de textos que pueda utilizar los datos de los datos de la máquina que dispongo en mi impresora (basta para, en función, especialmente, copia, debe ser rápido, seguro, etc.). ¿Cuál me aconseja y dónde puedo conseguirlo?

Graham (Lima)

Uno de los mejores procesadores disponibles para

el Anstrad CPC 6128 es el Transape 6128. Este procesador funciona perfectamente con la impresora DMP 3000 y permite utilizar todos los datos de memoria que tiene disponibles. Además, incorpora características especiales, como la posibilidad de utilizar los datos de memoria de la impresora de texto, como la posibilidad de utilizar los datos de memoria de la impresora de texto, como la posibilidad de utilizar los datos de memoria de la impresora de texto.

Como procesador de texto, o mejor dicho, puede de utilizar los datos de la impresora CPC, en el Anstrad CPC, en el Anstrad CPC, en el Anstrad CPC. Este procesador de texto, como la posibilidad de utilizar los datos de memoria de la impresora de texto, como la posibilidad de utilizar los datos de memoria de la impresora de texto.

- Un procesador de texto  
- Una base de datos  
- Una hoja de cálculo  
- Un programa de gestión  
- Un programa para imprimir

El Transape 6128 le puede proporcionar en LINEA (Anstrad CPC) Teléfono: (55) 325 28 44

En el número de  
**SEPTIEMBRE**  
de

**ANSTRAD**  
PROFESIONAL

- EDUCACION E INFORMÁTICA. Los ordenadores como asignatura en el colegio y en la Universidad. El software educativo.
- Macros en MSWORD.
- DBASE IV.
- Gestión Integrada ABACO.
- PCW: Uso de SID y DUMP.
- TRANSOL. MASTERS-GAN.
- Comunicaciones.

\_\_\_\_\_

**Campesinato de engomados** Cabañas  
de 24 agaves, campo de sembrar los  
de 8 agaves. 90 varas por 250 el ca-  
mpo. 100000 Agaves en 100000.

Un petit dépanneur de machines, capables de pun-  
sionner et découper de n'importe quel matériau.

Si para completar su equipo le hace falta una impresora, **ANASTAD** tiene la que Usted necesita, a un precio impresionante.

LQ 5000

1000 1000 1000 1000 1000

# AMSTRAD

[illegible]

# CION CIDAD



Impreso por encargo, a 10 rs. de punto  
 Precio del ejemplar 100 centavos por segundo  
 5 tomos P.O. Juego de cuadros 100  
 Al momento de pagar envíenos y pagará más  
 Con estos recibidos en cuenta

[Back](#)
[Home](#)
[About](#)
[Contact](#)



Impuestos: el impuesto sobre el valor añadido.  
 Totalidad de los países con 200 millones de habitantes.  
 Sistema P.O.C. Juego de palabras con P.O.D.  
 Administración con papel continuo y hojas sueltas.  
 Otro concepto: industria de consumo.

| Year | 1990 | 1991 | 1992 | 1993 | 1994 |
|------|------|------|------|------|------|
| 1990 | 1990 | 1991 | 1992 | 1993 | 1994 |



Impresora por impacto, 1065 x 1 de pagina  
 Interfata de impresor, 100 caractere per linie  
 Sistem 132 de pagina, 1440 caractere per pagina  
 Ad interfață de impresor, 100 caractere per linie  
 Dos de comandă de impresor

1992, 1993, 1994, 1995, 1996, 1997, 1998, 1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 26

# COMPRO • VENDO • CAMBIO

## NEOLÓGICA

**FOR CAMBIO** a PC, modelo Amstrad CPC 6128 muy poco usado, monitor color, unidad de disco y teclado, teclado juego, también cassette tape. Precio a negociar. Teléfono (940) 65 45 12. Pablo.

## ARMACON

**CAMBIO, VENTA Y COMPRA** de programas originales. Club Game, Villa Isabel, 25. 12000 Barce.

## ARTURAS

**VENDO** Amstrad CPC 6128 modelo 21 disco con los mejores programas, almacenamiento en varios discos, cámara al código máquina en su teclado, de 16 para cassette, extracción de varios programas y manual del usuario. Precio a negociar. Preguntar por Juan Carlos. Teléfono: 91 94 35.

**VENDO** ordenador PC/486. Amstrad, con monitor, impresora y varios programas con dos años de garantía. Todo en perfecto estado, por 90.000 pesetas. Llamar al teléfono (867) 22 97 85. Ochoa.

## CAJAS

**CAMBIO** Amstrad. Interprogramador para crear sus propios programas. Interprogramable. Precio del Computador Base y un año. Precio de un Computador. Antonio San, 3. 30300 La Orotava (Tenerife).

## CASTELLANO

**VENDO** unidad de disco 320. Transpac, monitor de 620 óm.

**VENDO** unidad impresora E&P 2000, interfaz de conexión con Amstrad CPC 6128, monitor color, cables. Todo para Amstrad CPC. Precio a por negociar. Precio para Miguel Ángel. Horario: teléfono (867) 41 63 25.

## CATALUÑA

**VENDO Y CAMBIO** programas para PC, original, diseño técnico, informática, electrónica, software para. Precio a Por. R. Daga. Aparador 94 26 2600 Barcelona.

**VENDO** ordenador IBM 486 con monitor, disco, cassette, 2 floppy, 15.000 pesetas. Una hora, 4.500 pesetas. Llamo para. Información y cassette. Teléfono, 940 41 1. Teléfono (93) 549 85 52.

**VENDO** Amstrad CPC 6128, monitor en color, poco usado, con un año de garantía, teclado y disco con juegos. Precio: 60.000 pesetas. En su monitor hay un juego. Llamar al teléfono (93) 421 38 65. Ochoa.

**VENDO** Amstrad CPC 4128 color, teclado (aparte de 15 discos CD programados, 1 libro y manual, 30 revistas. Todo 30.000 pesetas. Llamar al teléfono (93) 871 35 31. Preguntar por Alberto.

**VENDO** impresora Amstrad DMP 1000 con cable con cable, CPC Spectrum. Compañía. Se incluyen manuales y cables. Precio al apartado 94 336. Teléfono (93) 82 37 09. 08000 Barcelona.

## GAUZA

**CAMBIO** a nuevo programa de software en IBM y PC/486, todo con una computadora, información, por lo tanto con un cambio. También cambio de todo tipo. Precio.

a. Fernando Conde. Rua Andarinas, 1, 15. 1ª planta, 1ª F. 17004 Lago. Teléfono (940) 22 53 77.

**COMBIO** Spectrum 128 K, o monitor. Precio a. Agustin Gonzalez. Nicolás Tena, 61. 28050 Villa del Valle (Comar).

**VENDO** CPC 464, monitor P.V. más de 200 programas, pantalla. Precio a. R. Lema, 24. 3. 15000 14. Pineda. Teléfono: (940) 41 43 15.

## LA HERRA

**VENDO** a CAMBIO precio para PC/486. Precio 1 y 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 91, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 98, 99, 100.

## MADRID

**VENDO** ordenador Amstrad CPC 464 con monitor en perfecto estado y cable. Interfaz para Amstrad a. Precio a. Varga, teléfono: 260 72 44, o móvil a. a. Daga y Varga, 1. 1. a. 30200 81. Pineda (Madrid).

**VENDO** CPC 464, monitor, teclado, cable, perfecto estado. Precio 60.000 pesetas. Llamo para. Información y Software. Teléfono: 664 38 31. José. Barce.

**TRANSACCION** Operador, productor de materiales con prefabricados convenientes de PC/486 y PC/486-HD e impresoras, procesadores a tiempo completo o parcial. Perfectamente lo más barato. Muchas posibilidades. Llamar en horas de oficina al teléfono 240 40 94. Sector. Madrid.

**VENDO** ordenador CPC 464, color, con unidad de disco con más de 200 juegos y

unos diez discos de tres pulgadas, dos libros de Pascal, de Basic, manual, con teclado de Amstrad y monitor. Todo con un perfecto estado. Teléfono (94) 190 50 57. Manuel.

**COMBIO** Amstrad CPC 464, monitor, teclado, teclado, o, si es posible, teclado para de Pascal. Todo esto por 70.000 pesetas. Llamo para. Precio al apartado 94 43 69 (Madrid). Preguntar por. R. Lema. Calle. Pineda.

## MURCIA

**VENDO** impresora IBM 300, nueva, no usada, muy buena. Precio a. Varga, 14. 8. 1. 30100 Murcia. Teléfono: (968) 26 55 33.

## VALENCIA

**VENDO** Amstrad 4128 K, monitor en color, 48 juegos, teclado, teclado, todo perfecto. Precio al apartado de discos. Llamar al teléfono 26 90 77. Preguntar por. Varga. Calle. Pineda.

## VALENCIA

**VENDO** ordenador en PC para Amstrad CPC, en color, nuevo y con garantía. Precio a. Varga. Información. Llamo al teléfono (96) 175 11 14. Preguntar por. Lema.

**VENDO** Amstrad CPC 464, color, nuevo, 14 juegos, 30 discos, con todo esto de programas y juegos, y 20 más juegos de la revista Amstrad User. Precio 60.000 pesetas. Alberto. Calle. Pineda. Teléfono: (96) 362 42 62.



## PROGRAMACIÓN AVANZADA DEL ZX SPECTRUM

**AUTOR:** Steve Roberts.  
**PÁGINAS:** 128.  
**EDITOR:** Anaya.  
**PRECIO:**

La principal función de este libro es la de servir de apoyo teórico a aquellos personas que necesiten alguna conocimientos en cómo programar y, después, introducirse en el lenguaje gráfico de la programación, así como, al libro está elaborado de tal forma que pueda ser usado por cualquier programador experto en ensamblador en este lenguaje.

El libro comienza con detalles de las instrucciones de programación de la ROM del Spectrum, así como de las de la ROM del Intertek-ONE, lo que le da al trabajo y la realización de rutinas para la unidad de video.

Los tres libros Steve Roberts se pretenden enseñar a programar en lenguaje ensamblador para que pueda ganar cantidad de libros que cubren el tema con todo detalle, tal como programar introducción al sistema operativo de nuestro ordenador y mostrar las rutinas que lo permiten y la forma de aprovecharlos en nuestras propias programaciones.

En los últimos capítulos, donde que nos enseñan cómo usar el libro muy interesante, tanto para el programador avanzado como para el que está dando los primeros pasos en este fascinante lenguaje.

## DESENSAMBLADO DE LA ROM Y MAPA DE MEMORIA

**AUTOR:** Don Thompson.  
**PÁGINAS:** 256.  
**EDITOR:** Anaya.  
**PRECIO:**

Uno de los mayores problemas a la hora de programar con nuestro ordenador CPC es la enorme desconocimiento de qué podemos disponer y cómo se debe a la complejidad del sistema operativo de nuestro ordenador. Tanto más de 250 páginas de contenido, cada una detallada con una función específica, y de forma sencilla. Si no estás familiarizado con el lenguaje BASIC, no te preocupes, ya que se considera en términos del lenguaje BASIC.

Tanto se refiere a todos estos programas disponibles de memoria. Desensamblado de la ROM y Mapa de Memoria, que ofrece una descripción detallada de la memoria de la CPU, el chip de sonido, las tarjetas de almacenamiento de datos, fijas y discos, rutinas de control de memoria y funcionamiento del ordenador BASIC, lo que facilita el análisis interno de la programación.

Una de las características más interesantes de este libro es la inclusión de las funciones al sistema para todas las versiones del Amstrad CPC 464004 y 6400, que por defecto no aparecen en la guía del usuario.

Es un libro necesario e interesante para cualquier persona que quiera trabajar con un Amstrad CPC en código máquina. Contiene la descripción de la estructura del sistema operativo, además de la explicación detallada de todos los valores, variables, parámetros, modos de funcionamiento.



## PASCAL A PARTIR DEL BASIC

**AUTOR:** Peter Brown.  
**PÁGINAS:** 256.  
**EDITOR:** Anaya.  
**PRECIO:**

La principal función de este libro, como ya su título mismo indica, es la elaboración de programas en Basic para posteriormente transformarlos y adaptarlos al lenguaje PASCAL, así como los ejemplos más importantes del desarrollo de aplicaciones y para el trabajo tanto en programas como en grandes ordenadores.

Una de las ventajas más importantes de este libro es su contenido conciso del lenguaje PASCAL, ya que el lenguaje depende el desarrollo de los programas en PASCAL.

Una característica de este libro es su contenido conciso, que ofrece una descripción detallada de programación para introducir de una forma clara y sencilla la forma de pensar y programar en PASCAL. Además, describe la forma de usar el lenguaje, introduciendo y aclarando algunos conceptos del sistema PASCAL.



# OFERTAS

## LIBROS

### Aprende Logo con Amstrad.

La gramática de la sintaxis con una guía para aprender Logo. Ref. 904 PVP 2.800 Ptas.

### Programación Estructurada.

Curso básico de programación estructurada programar. Ref. 908 PVP 2.800 Ptas. AMORAL 1.300 Ptas.

### Programación para superusuarios.

Si eres usuario de un sistema de programación, cómprate este libro. Ref. 494 PVP 1.300 Ptas. AMORAL 1.400 Ptas.

### Los ficheros en los CPC's.

Reservados derechos de reserva control, gestión, distribución de ficheros, gestión con sistema. Ref. 495 PVP 1.300 Ptas.

### Rutinas en Código Máquina.

Programación en código máquina y código para muy potentes. Ref. 496 PVP 1.300 Ptas.

### Domine el código máquina.

La mejor guía para dominar el código máquina. Ref. 498 PVP 1.300 Ptas.

### Amstrad CPC Hardware.

Para saber dónde está situado la RAM, ROM, el chip de sonido, el controlador de

video. Aprenderás todo para profundizar. Ref. 499 PVP 1.300 Ptas.

### Guía del programador CP/M.

Resolución de mayor nivel para utilizar para el desarrollo CP/M plus y optimización manual de programas. Ref. 500 PVP 1.300 Ptas.

### Curso autodidáctico Basic I-II

Con un volumen por todo lo que necesitas saber sobre Basic. Ref. 511 PVP 1.300 Ptas.

### Informática y computación

Curso elemental de programación en sistema, desde el primer nivel hasta el conocimiento de datos, memoria. Ref. 509 PVP 1.300 Ptas.

## SOFTWARE CPC (464/664/6128)

### GRÁFICOS, GESTION Y EDUCATIVOS. (3")

#### Cad 3d diseño asistido por ordenador.

Modelaje. Es una herramienta dentro del campo profesional del diseño que permite crear objetos tridimensionales, la proyección en plano. Ref. 475 PVP 4.900 Ptas.

#### Control de Stocks.

Modelaje. Este programa permite una gestión de inventario de stocks, 100 productos, 500 unidades y 1.000 unidades. Ref. 476 PVP 7.800 Ptas.

#### Facturación.

Modelaje. Administración de cuentas, 100 clientes, 2000 facturas. Para programar gestión de facturación. Ref. 477 PVP 7.800 Ptas.

#### Contabilidad Personal.

Modelaje. Sistema de contabilidad personal de finanzas, gastos, cuentas, ingresos, por deducir líneas de gestión de gastos, las contabilidad personal. Ref. 478 PVP 7.800 Ptas.

#### Registro de Facturas.

Modelaje. Sistema de registro de facturas, 100 productos, 1000 facturas, 1000 unidades. Ref. 479 PVP 7.800 Ptas.

#### Nóminas.

Modelaje. Programa para la gestión de nóminas, 10 personas por empresa. Contabilidad de TC y de la Seguridad Social. Ref. 480 PVP 6.800 Ptas.

#### Estadística.

Modelaje. Programa de estadística, gestión de datos y análisis de datos. Programa para datos y estadísticas gráficas, análisis, comparación, y estadísticas de análisis. Ref. 481 PVP 6.800 Ptas.

#### Matemáticas.

Modelaje. Programa de matemáticas, gestión de datos y análisis de datos. Programa para datos y estadísticas gráficas, análisis, comparación, y estadísticas de análisis. Ref. 482 PVP 6.800 Ptas.

HOT LINE IDEALOGIC: ☎ (93) 253 86 93 - 89

TODOS LOS PRECIOS INCLUYEN I.V.A. Y GASTOS DE ENVÍO



# OFERTAS



## JUEGOS



### EN DISCO DE 3"

#### La Pantera y Montadelo.

Debes ganar a la Pantera Roja con que el receptor Clásico te acompaña. Con los dos francos de Montadelo y las periodistas de Filomena. Acapitula lo que puedes hacer. Ref. 521-PVP 2.900 Ptas.

#### HMS Cobra.

Un juego de estrategia, un juego de Asalto, un juego de exploración y muchas cosas más. Ref. 518-PVP 3.500 Ptas. AHORA 2.500 Ptas.

#### Metropol.

Campa y ronda ciudad con este receptor en "batería". Ref. 525-PVP 2.500 Ptas.

#### Atrop.

En la vida apasionante y divertida historia del mundo Mirogo. Ref. 501-PVP 2.500 Ptas. AHORA 2.000 Ptas.

#### Prohibition.

¿Quieres saber de disparar a los jueces y a los que se atreven a ellos? Ref. 511-PVP 2.750 Ptas.

#### The Hunt for Red October.

Des. el capitán Mark Markov a bordo del avión volando hacia el extranjero. Te lo digo a los 500.000. Ref. 512-PVP 2.500 Ptas. AHORA 2.000 Ptas.

## JUEGOS

### EN CASSETTE

#### 10 Hit Games de Ocean.

Casos especiales con 10 juegos increíbles. Ref. 486-PVP 2.900 Ptas.

#### Sport'88.

Puedes practicar los deportes favoritos y jugar a la estrategia. Ref. 485-PVP 2.750 Ptas.

#### Jack the Ripper.

¿Quieres saber la misteriosa historia del Dr. Ripper? Ref. 426-PVP 2.750 Ptas.

#### Hidrofool.

¿Quieres conocer el programa a través el mar? ¿Quieres jugar a los deportes? ¿Quieres jugar a los deportes? Ref. 524-PVP 2.500 Ptas. AHORA 1.999 Ptas.

#### Gladiator.

¿Quieres saber la historia de los gladiadores? ¿Quieres jugar a los deportes? Ref. 528-PVP 2.500 Ptas.



ESTE MES DESCUENTO ESPECIAL 10%

# OFERTAS

## ACCESORIOS Y PERIFÉRICOS.

### Funda CPC 464-l.verde.

Ref. 46-PVP 1.795 Ptas.

### Funda CPC 464-color.

Ref. 43-PVP 1.795 Ptas.

### Funda CPC 6128-l.verde.

Ref. 142-PVP ~~2.495~~ Ptas. AHORA 1.500 Ptas.

### Funda CPC 6128-color.

Ref. 144-PVP 1.795 Ptas.

### Joystick (Amslick).

Ref. 400-PVP 990 Ptas.

### Cable prolongador.

Ref. 190-PVP 2.000 Ptas.

### Cable audio 6128.

Ref. 190-PVP 990 Ptas.

### Cable prolongación 664-6128.

Ref. 196-PVP 3.275 Ptas.

### Kit limpiacassettes.

Ref. 412-PVP 245 Ptas.

### Portadocumentos.

(Impa-Dita) Ref. 150-PVP 590 Ptas.

### Gaymakit.

Computador de cálculos matemáticos portátil y pantalla. Ref. 905-PVP 2.000 Ptas.

### Almohadilla "ratón".

Ref. 185-PVP 1.990 Ptas.

### Funda para PCW 9512.

(Trin-Pasta) Ref. 404-PVP 2.390 Ptas.

### Kit limpiacabezales discos 3".

Ref. 122-PVP ~~2.495~~ Ptas. AHORA 2.000 Ptas.

### Cinta impresora PCW 9512.

Ref. 153-PVP 5.590 Ptas.

### 10 Discos 3" + archivador.

Ref. 121-PVP 5.190 Ptas.

### 5 Discos 3" + archivador.

Ref. 120-PVP 3.000 Ptas.

### Discos 5.1/4" Datahard

10 unidades. Ref. 170-PVP 1.300 Ptas.

### Discos 3.5" Datahard

10 unidades. Ref. 171-PVP 1.500 Ptas.

### 3 Cintas de Video E-180 Amstrad Datahard.

Paga gratis 5 cintas. Ref. 513-PVP 3.500 Ptas.

### PCW USER Número 1.

Programas para PCW. Ref. 503-PVP 2.500 Ptas.

**SEPTIEMBRE 89: 10% DESCUENTO ESPECIAL**

**RESERVA TU EJEMPLAR**

**OCTUBRE**

**Sólo 295 ptas.**





**CONTRA TUS PEORES ENEMIGOS**



800-855-6868 • [www.fox.com](http://www.fox.com)



1000



Registered with Companies House as an  
unincorporated association. Registered office  
address is 10, The Quadrant, London, W1A 1AA.



1990-1991  
 1991-1992  
 1992-1993



• **Modeller** – **Abstraktion** eines Systems  
• **Modeller** – **Abstraktion** eines Systems  
• **Modeller** – **Abstraktion** eines Systems



(1) All members of the  
 (2) same family shall be  
 (3) treated as one unit  
 (4) for the purpose of  
 (5) determining the  
 (6) number of members of  
 (7) the family.

**iSEIS**  
VIDEO-JUEGOS  
QUE SON SÓLO  
EL PRINCIPIO  
MEJORA TUS R  
PON A PRUEBA  
Y DIVIERTETE  
AL MÁXIMO  
CON  
GUN-STICK:  
EL PERIFERICO  
IMPRESIONANTE

CONEXION DIRECTA  
AL PORT DE JOYSTICK  
DE TU ORDENADOR

COMMODORE  
SPECTRUM  
AMSTRAD  
MSX  
PC